차세대 게임지 사상 최초로 정부 포상받은 최고의 잡지

GAME CHAMP

1997 12

창간 5주년 기념
「게임 시스템 다이어리」 전원 증정!!

창간특집

- 대제국 「스퀘어」 밀착 취재 성공! '패러사이트 이브, PC FFⅧ을 말한다'
- 일본 남코사, 「신 무기격투」 신기획에 한국 매니어의 아이디어를 모집중
- 메탈기어 솔리드의 신정보 입수
- 야간에도 거뜬한 '형광 미니컴보이 만들기'

PS/SS 액션 리플레이 완벽 코드집

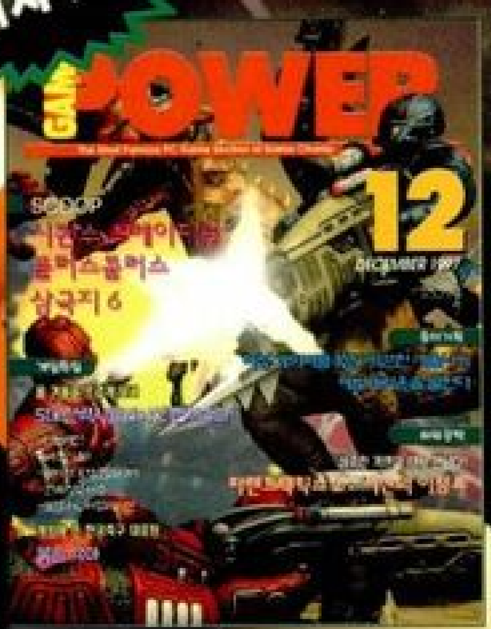
특별기획 PS 고장시 쉽게 처리하는 응급처치법

집중공략

PS용 나이트메어 크리처
프론트미션 2 -하편-
문라이트 신드롬

SS용 론도-윤무곡-
전일본 프로레스링

내지부록





게임시스템다이어리

부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,500원

9 771227 717002 09

ISSN 1227-7177



최후의 교신
…… 상황보고! ……상황보고!
기습이다! 적들의 대공세가 시작됐다.
……사령부는 초토화됐다. 절망적이다!
전우들의 비명소리가
폭음과 함께 사방에 가득하다.
생존자는 나 하나뿐이다.
탈출할 수 없다!
적들은 내 주변으로
서서히 몰려들고 있다.

마지막 승부를 걸겠다!
마법카드 사용승인을 요청한다.
결과는 알수없다!
최후의 피의 축제가 벌어질 것이다.
승리자가 누구이든간에……


KKND™
KRUSH KILL 'N DESTROY
XTREME
끝없는 파괴의 신화-
새로운 KKND 익스트림 결정판 강타!!
KKND 익스트림(스페셜 에디션) 전세계 최초 발매
"이제껏 즐겨본 최고의 전략시뮬레이션 게임 중 하나다"
"최고의 인공지능을 가졌다" 라고 격찬 받아온 KKND가
KKND 익스트림(스페셜 에디션)으로
10월 한국 전략시뮬레이션 게임계를 또 다시 몰아칩니다.
Melbourne House
KKND © 1997 Beam Software PTY LTD. KKND is a trademark of Beam Software. Melbourne House is a registered trademark of Beam Software. All rights reserved.
Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Published and Distributed by Samsung Entertainment Group within Korea.

KRUSH KILL 'N DESTROY











KKND 익스트림(스페셜 에디션)
발매 기념 대고객 사은 이벤트!!

기존 KKND 게임을 구입하여 주신 분들께 감사드리며,
KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 발매와 더불어
기존 KKND 게임을 가지고 계신 분들께
아래와 같이 대고객 사은행사를 하오니 많은 참여 바랍니다.

방　　법 : 기존 KKND CD ROM을 행사지정 매장에 가져오시면 KKND 익스트림(스페셜 에디션)을 19,800원에 교환하여 드립니다.

기　　간 : 게임 발매 후 한달간 (발매시기 문의처 참조)

행사매장 : 서울 용산터미널 상가 2층 애니미디어 직매장
서울 서초동 남부터미널 국제전자센타 9층 애니미디어 직매장
지방 광역시 애니미디어 거래점 (문의처 참조)

문 의 처 : 02)596-5811, 02)718-7883-4, 02)3465-0852

KKND 익스트림(스페셜 에디션)의 특징

- 무궁무진한 KAOS MODE
- 총50개 미션 (기존 30개 미션 + 신규 20개미션)
- 쉽고 향상된 멀티플레이어 맵
- 게임 진행 속도향상
- 향상된 인터페이스

KKND 익스트림 사용환경

Windows 95전용
Pentium 75이상
16MB RAM
2배속 CD-ROM 드라이브
IMB SVGA 그래픽 카드

ANIMEDIA 애니미디어

SAMSUNG 삼성영상사업단



사과문

KOREA LITTLE MONSTER
FUGA SYSTEM 귀중

폐사에서는 1996년 11월 (주)청사통상과 타이틀 도입계약을 체결한 후 FUGA SYSTEM사의 '아마란스4' 의 한글화하여 1997년 6월에 '아마란스4' 를발매하였습니다. 폐사는 발매 진행과정에서 폐사의 실수로FUGA SYSTEM사의 '아마란스4' 제품 패키지에 TGL사의 로고를 삽입하여 유통하는 오류를 범하였습니다.

이로 인하여 폐사가 공급원인 KOREA LITTLE MONSTER사와 개발원인 FUGA SYSTEM사에 막대한 브랜드 실추와 양사 제품의 게임을 사랑하는 많은 소비자 여러분께 누를 끼쳐 드린 점 깊이 사과드립니다.

다행스럽게도 '아마란스4' 는 패키지 상의 상호표시 이외에 제품의 품질이나 내용에는 아무런 이상이 없습니다.
패키지의 교환을 원하시는 소비자들께서는 게임을 구입한 매장에서 언제든지 교환해 드리겠습니다.

이번 실수를 거울 삼아 차후로는 다시는 이런 일이 없도록 할 것을 소비자 여러분과 KOREA LITTLE MONSTER, FUGA SYSTEM 양사에 약속드리며 더욱 좋은 게임으로 소비자 여러분께 보답해 드리겠습니다.

삼성영상사업단


SEGA SATURN™
SEGA SATURN 과 는 주식회사 세가 엔터프라이즈의 공식상표입니다.
KDS
Korea Data Systems
(주)코리아데이타시스템스

CD-타이틀

전국 대리점, 협력점 대모집



- 초등학교 가정교사 시리즈
- 일목요연하게 정리된 학습요점과 교과과정에 맞추어 구성된 멀티미디어 학습교재



- 가상체험을 통한 수학 · 영어학습



- 카오스이론 적용, 인공지능 포커
- Win95전용 32bit전용 게임

당사 주요 총판품목 리스트(130여종)

■ 게 임

- 인공지능 포커 '97
- M.D.K
- 전사 라이안
- 문명 2
- 툼 레이더
- 포커 세븐 쇼
- 스틸팬더스 2
- 봄버맨

■ 교육용

- 초등학교 가정교사 시리즈
- 몬테쏘리 시리즈
- 마스터 영어회화
- 참 쉽게 배우는 영어
- 토토의 걸음마 국어
- 본바닥 영어 2
- 꼬마 콜럼버스
- 영어단어 900
- 중 · 고생 영어듣기 연습

■ 기 타

- 미디 바이블
- 파워로직 사운드
- 세계의 명견
- 환상의 애완동물
- 다솜만들기

O/A, S/W, CD-ROM TITLE 전문유통사

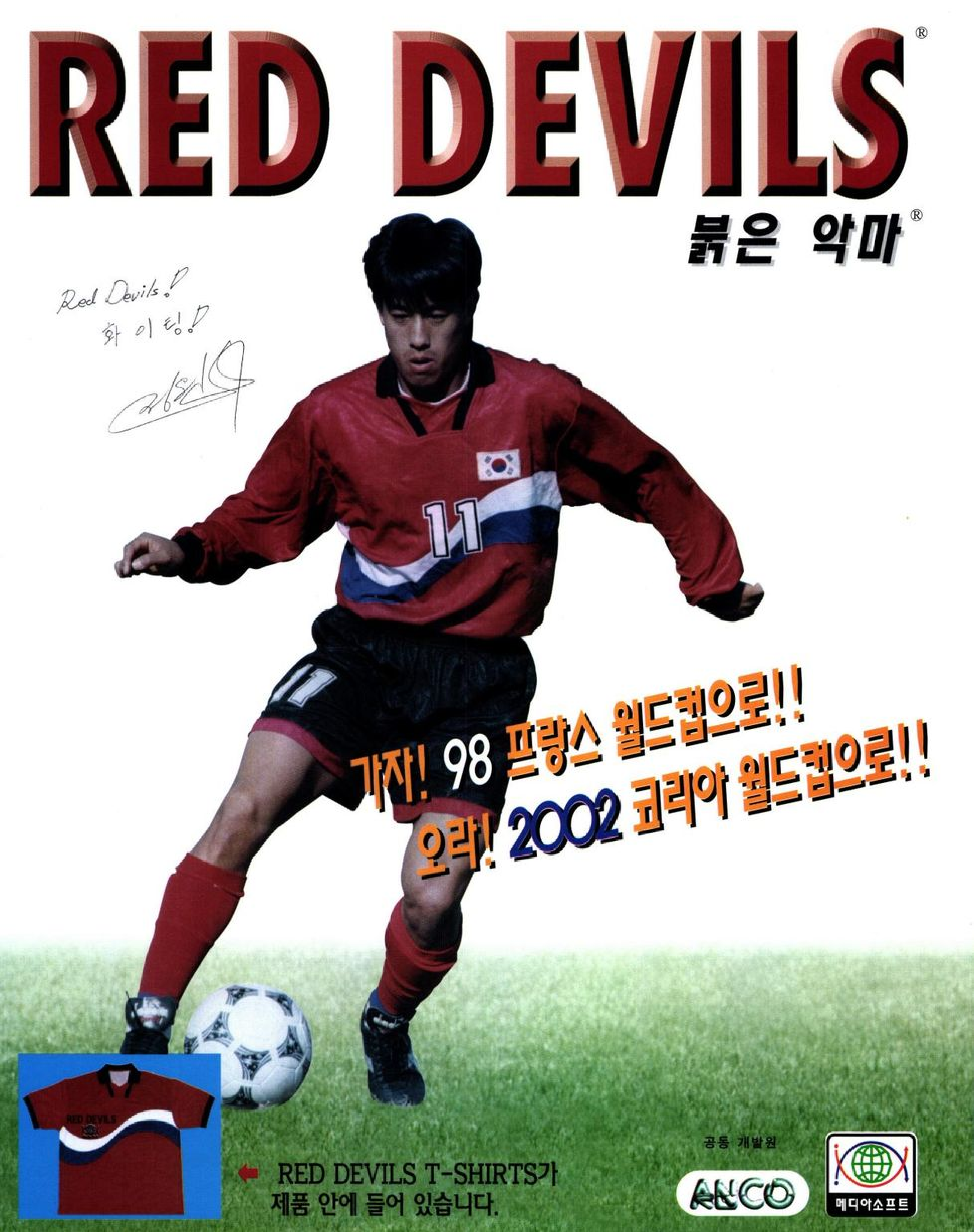
(주) 소프트리더

CD사업부

주소: 서울 용산구 한강로 3가 1-1 전자월드빌딩 5층

전화: (02)711-2460~4

FAX: (02)711-3517


RED DEVILS®
붉은 악마®
Red Devils!
화이팅!
가자! 98 프랑스 월드컵으로!!
오라! 2002 코리아 월드컵으로!!
RED DEVILS
RED DEVILS T-SHIRTS가
제품 안에 들어 있습니다.
공동 개발원
ANCO
메디아소프트

RED DEVILS®

붉은 악마®

4천만
붉은 전사들이
일어섰다.











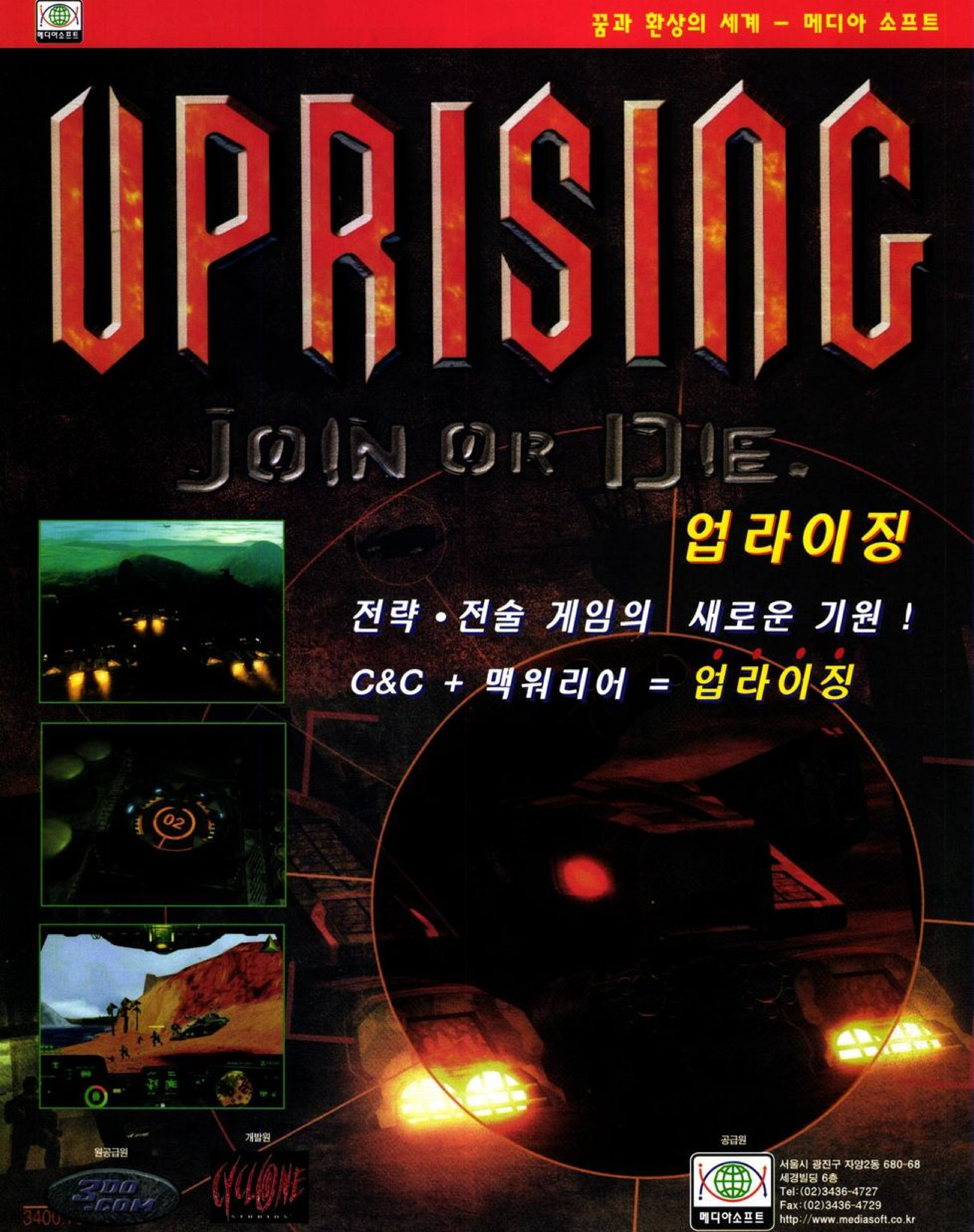
★ RED DEVILS의 특징 ★

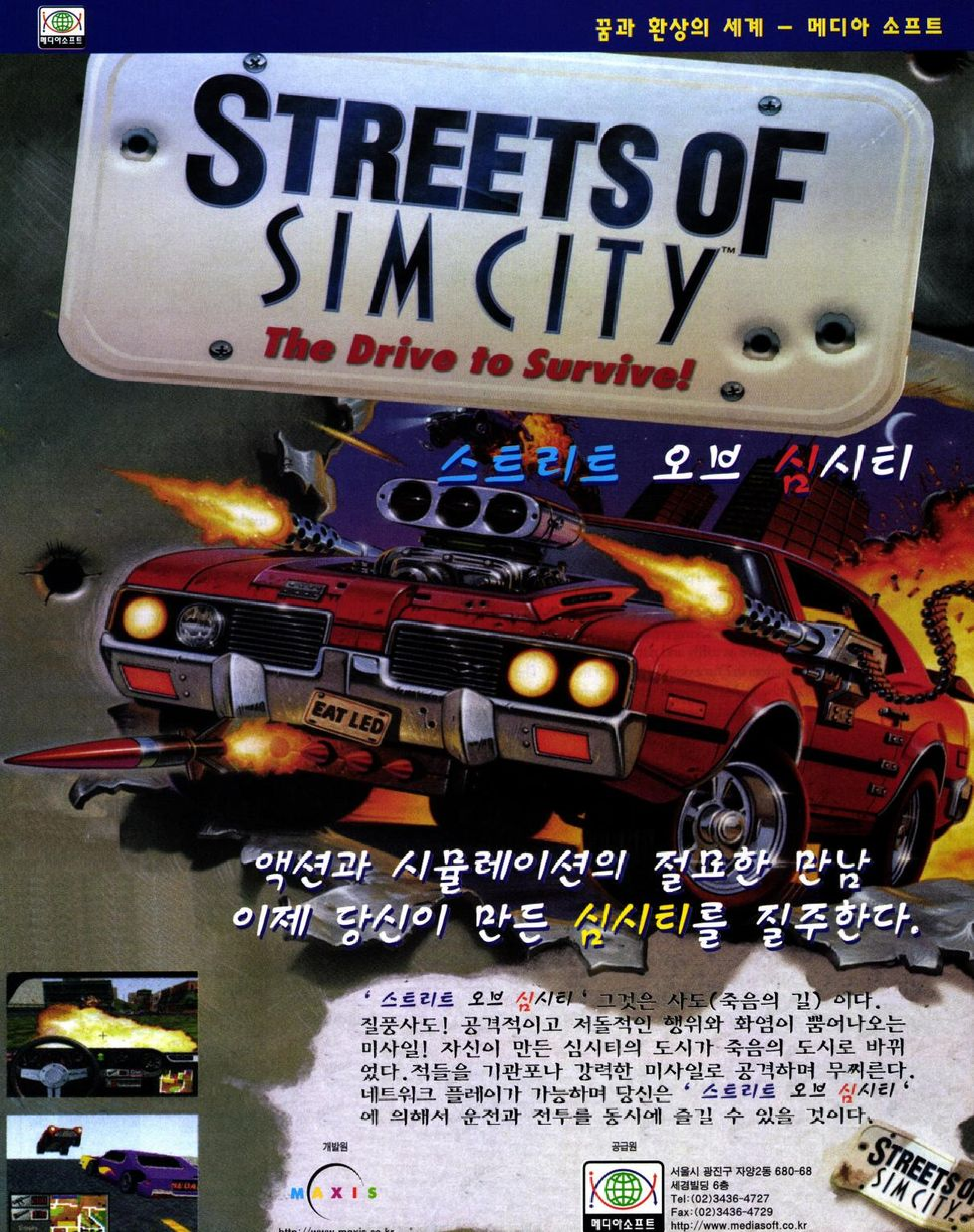
1. 한국 대표팀의 가장 최근 데이터 입력
2. 한국 대표팀의 순위 향상
3. 국가대표 서정원 선수 숫 장면 하일라이트 동영상 삽입
4. 네트웍 플레이 지원
5. 연습모드 강화 - 드리블, 슈팅, 코너킥, 프리킥 등
6. RED DEVILS T-SHIRTS가 제품 안에 들어 있습니다.

공동 개발원

ANCO

메디아소프트

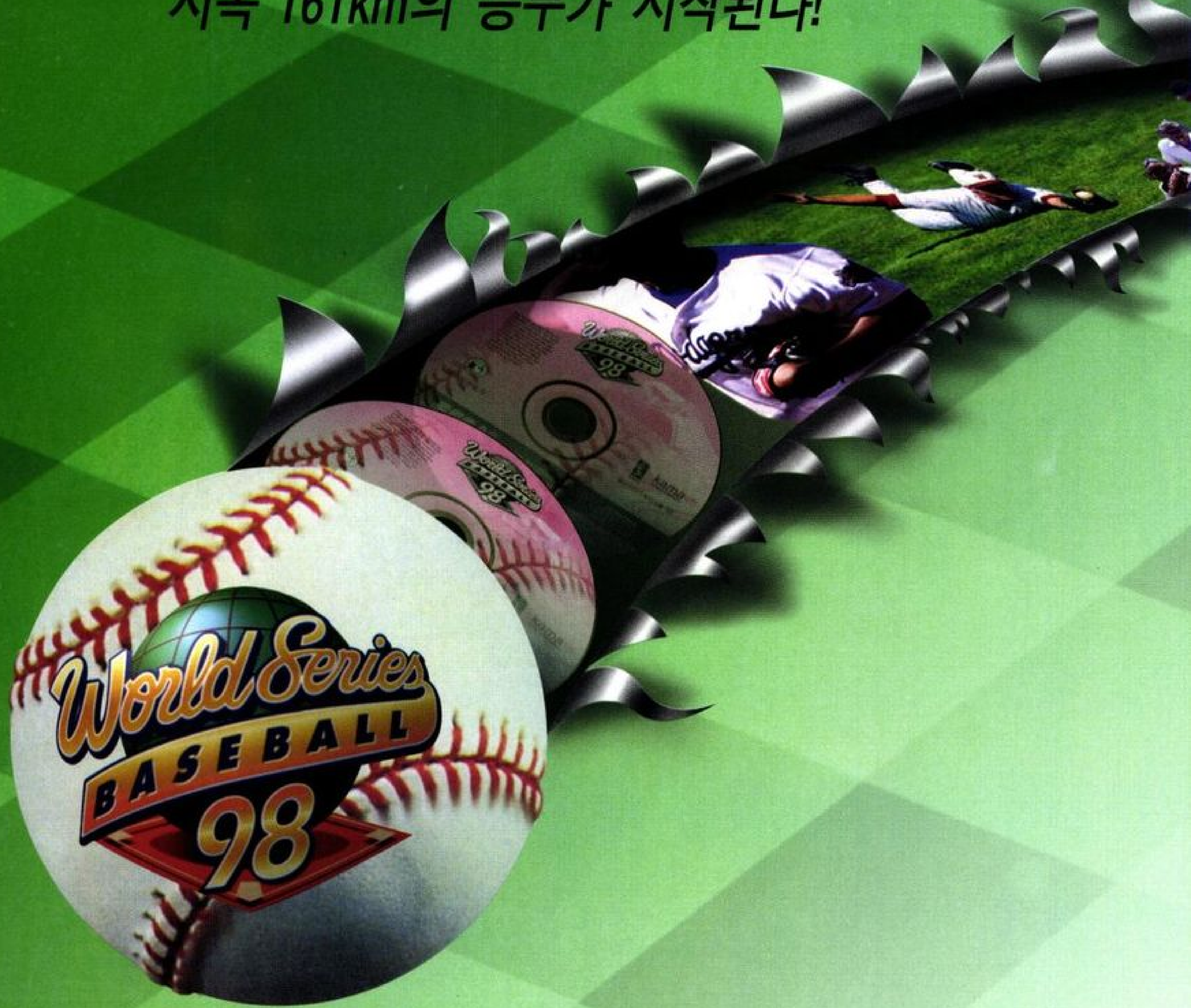

꿈과 환상의 세계 - 메디아 소프트
UPRISING
JOIN OR DIE.
업라이징
전략 • 전술 게임의 새로운 기원 !
C&C + 맥워리어 = 업라이징
원공급원
3DO.COM
개발원
CYCLONE STUDIOS
공급원
메디아소프트
서울시 광진구 자양2동 680-68
세경빌딩 6층
Tel:(02)3436-4727
Fax:(02)3436-4729
http://www.mediasoft.co.kr


꿈과 환상의 세계 - 메디아 소프트
STREETS OF SIM CITY™
The Drive to Survive!
스트리트 오브 심시티
EAT LED
액션과 시뮬레이션의 절묘한 만남
이제 당신이 만든 심시티를 질주한다.
'스트리트 오브 심시티' 그것은 사도(죽음의 길) 이다. 질풍사도! 공격적이고 저돌적인 행위와 화염이 뿜어나오는 미사일! 자신이 만든 심시티의 도시가 죽음의 도시로 바뀌었다. 적들을 기관포나 강력한 미사일로 공격하며 무찌른다. 네트워크 플레이가 가능하며 당신은 '스트리트 오브 심시티'에 의해서 운전과 전투를 동시에 즐길 수 있을 것이다.
개발원
MAXIS
공급원
메디아소프트
서울시 광진구 자양2동 680-68
세경빌딩 6층
Tel:(02)3436-4727
Fax:(02)3436-4729
http://www.mediasoft.co.kr
STREETS OF SIM CITY

SEGA

풀 타임 메이저리그-

시속 161km의 승부가 시작된다!



■ 세가세턴 구입고객에겐 다음의 팩키지형 S/W를 파격적인 가격에 드립니다


· 버처캅2


· 데이토나 USA CE


· 버쳐온

now printiong

· 파이팅 바이더스



■ 드디어 나왔습니다! - 월드시리즈 베이스볼 '98

이제, 코리안특급의 활약을 새턴게임기로 즐기십시오.
올 하반기, 게임매니아들의 폭발적인 관심을 모아온
월드시리즈 베이스볼 '98 이 카마엔터테인먼트를 통해
일본 보다 앞서 국내에 상륙했습니다.
선수 습관까지 분석한 체감 100% 동영상게임 -
월드시리즈 베이스볼 '98! 지금 전국에서 구입하실 수 있습니다.



■ 선착순! ~ 쿨패드 무료증정

서두르세요! 카마엔터테인먼트가 새턴게임기와
월드시리즈 베이스볼 '98을 구입하신 고객에 한해, 선착순
1,000명까지 쿨패드를 무료로 드립니다.

■ 와우! ~ 게임도 즐기고 박찬호 경기도 보고! - World Series Baseball '98 토너먼트 대회

- ■제목: World Series Baseball '98 토너먼트대회
- ■주최: Kama entertainment
- ■일시: '97년 12월 21일, 시간은 개별통지
- ■경기장소: 서울시 관악구 신림동 월드게임프라자(877-7316)
- ■경기방법: 토너먼트제(32강), 결승전: 3전 2선승제
- ■경기규칙: 진행요원의 지시에 따라 Exhibition game(시범경기)으로.
- ■자격: World Series Baseball '98에 첨부된 Kama 관제엽서에 이름, 주소, 항상 연락 가능한 전화번호, 기타 기재사항 기입 후 송부.
- ■접수방법: World Series Baseball '98이 발매되는 11월 초부터 12월 13일까지 직인유효한 엽서중 32명을 추첨하여 12/20까지 통보. (일시와 장소는 추후에 변경될수 있습니다.)
- ■시상내용:
  - 1등: '98시즌 박찬호 경기관람을 위한 LA왕복 항공권과 2박 3일 호텔숙박권
  - 2등: 세가새턴 본체 1대와 World Series Baseball '98 1장
  - 3등: Kama가 발매하는 새턴용 소프트웨어 4장
  - 4등~8등: 새턴용 소프트웨어 1장
  - 9등~32등: Kama 오리지날 모자

■ 대리점

서울 · 월드베스트 (02)715-3393 /멀티테크 (02)703-4658
EB KOREA (02)703-3590 / T-ZONE KOREA (02)285-1235 내선206
부산 · 홈게임프라자 (051)645-2158 /
태원상사 (051)805-8968
대구 · 한국미디어 (053)472-0814 /
삼성소프트프라자 (053)781-2788
대전 · 게임월드 (042)254-6342
광주 · 게임랜드 (062)651-2346 / 게임천국 (062)944-6321
전북 · 게임기와 팩 (0653)843-4230
강원 · 게임챔프 (0371)43-5592

■ A/S센타

서울 · 카마 고객지원센타 (02)3448-5900
부산 · 카마 고객지원센타 (051)518-0205
경기 · 게임친구(0342)704-1641
대구 · 한국미디어(053)472-0814
대전 · 게임월드(042)254-6342
광주 · 게임천국(062)944-6321

■ 대리점모집 - 문의처 : (주) 카마 엔터테인먼트 서울특별시 강남구 삼성동 109번지 삼창빌딩1F/
영업:544-6889, 6800 FAX:544-6007 / E-Mail:kama @kama.co.kr http://www.kama.co.kr

kama entertainment

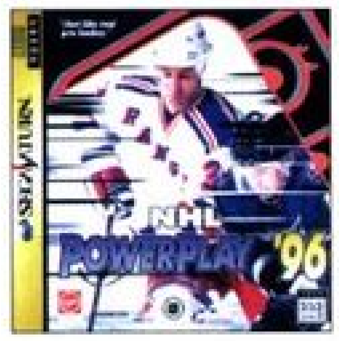
한글판 발매 GAME SOFTWARE



미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계.
당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치, 그리고 훌륭한 지혜로서 시간과 공간을 초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것입니다.



NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키.
세계 최고봉이라 일컬어지는 북미 프로하키「NHL」.
그들과 각국 대표팀이 격돌하는「NHL POWER PLAY '96」이 당신을 초대합니다.



신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD
The Magnificent World)

제작사 : PIONEER
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인입이다. 총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어, 애니메이션 어드밴쳐 게임으로 손색없이 준비되었습니다.



임팩트 레이싱
(IMPACT RACING)

제작사 : COCONUTS JAPAN
발매일 : 근일 발매예정

최고의 레이싱 게임과 액션 슈팅의 결합.
리얼한 3D 화면이 사실감을 더해주는 최고의 레이싱 게임「임팩트 레이싱」
시작해 보십시오!

한글판 발매예정 GAME SOFTWARE



두근두근7
(DUGUN DUGUN 7)

제작사 : SUNSOFT
발매일 : 11월 발매예정



그루브 온 파이트
(GROOVE ON FIGHT)

제작사 : ATLUS
발매일 : 11월 발매예정



스트리트 파이터 제로
(STREET FIGHTER ZERO)

제작사 : CAPCOM
발매일 : 11월 발매예정



스트리트 파이터 제로2
(STREET FIGHTER ZERO 2)

제작사 : CAPCOM
발매일 : 11월 발매예정



윌리 웜뱃
(WILLY WOMBAT)

제작사 : HUDSON
발매일 : 11월 발매예정



벌크 슬래쉬
(BULK SLASH)

제작사 : HUDSON
발매일 : 11월 발매예정



엔젤 그래피티 S
(ANGEL GRAPHITY S)

제작사 : COCONUTS JAPAN
발매일 : 12월 발매예정



천외마경
(SS & PC용)

제작사 : HUDSON
발매일 : 12월 발매예정

(주)우영시스템
WOOYOUNG SYSTEM
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 3층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855


En K
에스티 엔터테인먼트
시간의 이정표
FARLAND TACTICS II
파랜드 택틱스 II
화려해진 그래픽과 장대한
스케일로 그들이 왔다!!
GAME ENTERTAINMENT
커뮤니케이션그룹
SOFCOMSOFT
(주)커뮤니케이션그룹 서울시 광진구 군자동 466-9 (고객지원:468-2732 소프콤소프트웨어 기획팀)



사이버 세대를 위한 새로운 쇼핑공간
디지탈월드
전작을 능가하는 화려한 3D 그래픽!
훨씬 강화된 기능, 더욱 세련된 시나리오!
전작의 문제점 완전 개선!
전작을 능가하는 다양한 캐릭터!
매니아들을 위한 자유도 완전 개선!
마치 한편의 드라마를 보는 듯한 완벽한 스토리!
Windows® 95 전용
엔트리히. 8년전 전란의 상처도 점차
가라앉고, 대륙과의 왕래도 점차 빈번하고
있을 즈음 그 엔트리히에서 대륙으로 떠나는
배에 한 명의 소녀가 타고 있었다.
그녀의 이름은 바로 카린.
전쟁으로 부모님을 잃고 나서 할아버지와
단둘이서 살고 있었지만 할아버지 마저
운명을 거두고 말았다.
카린은 할아버지와의 굳은 약속을 지키기
위해 대륙의 교역도시 아트랙터에 오게 되는데,
그 약속은 다름 아닌
"나는 대륙에서 군대를 일으키겠다."
■ 동작환경
· O/S : 한글 Windows 95 전용
· CPU : Pentium 60MHz 이상(100MHz 이상 권장)
· 메모리 : 16MB 이상
· 그래픽 : 640×480(256색) 표시(Direct-X 필수)
· 주변기기 : Sound Blaster 호환카드 · 마우스 필수
TGL
판매원
에스티 엔터테인먼트
TEL : (02) 515-1053, 3442-5155
http://www.Enkdigital.co.kr


八龍神伝説
8용신전설
폭풍의 전야처럼 조용히 . . .
용신의 전설이 시작되려 하고 있다
눈을 뜨려 하고 있다
Game Development Team
한정판 가격 : 55,000원 [운송비 포함]
한정판은 예약한 분들에게만 선착순 판매합니다.

국산만화 '8용신전설' 본격 게임화!!!

고해상도(640*480) 6만5천컬러의 화려한 게임화면

풀 안티알리어싱에 의한 하이퀄리티의 그래픽

고해상도 오프닝, 엔딩 애니메이션

게임진행중 등장하는 여러 애니메이션 비쥬얼

기존의 R.P.G 의 틀을 깨는 새로운 시도들
(액션과 리얼타임을 강조한 색다른 전투신, 특수효과들)

원작자의 직접적인 제작참여
(원화제공, 감수등)

다이렉트X 5.0 사용, WINDOWS 95 전용게임

원작의 200% 초월, 진정한 8용신전설의 완성
(완결된 시나리오, 추가 캐릭터들, 밝혀지는 과거!)

주요대사 성우기용, 완벽한 대사처리

기억에 남을만한 한정판 3000부 예약판매!

<스페셜팩 내용물>
[게임CD 2장외, O.S.T, 특제 브로마이드, 캐릭터 손수건 라이브 공연 무료 초대권, 설정록, 특제 메뉴얼, T셔츠]
+
8용신전설의 제작에 사용된 RPG 메이커 제공!

국내최초! 게임음악 라이브공연 전국투어 예정!!

1월!!

[서울, 대전, 대구, 광주, 부산] 릴레이 라이브 공연!!

한정판 스페셜팩 예약을 받습니다.
문의 : 051)643-8444 FAX : 051)642-0496
하이텔, 천리안, 나우누리 ID : MIPS001







입금 은행구좌 예금주 : 밉스소프트웨어

부산은행 : 020-13-000348-8 대구은행 : 136-05-106093-001
동남은행 : 001-13-0011-564 국민은행 : 129-01-0016-415
조흥은행 : 403-01-150537 외환은행 : 050-22-01207-1 농협 : 905-12-197901

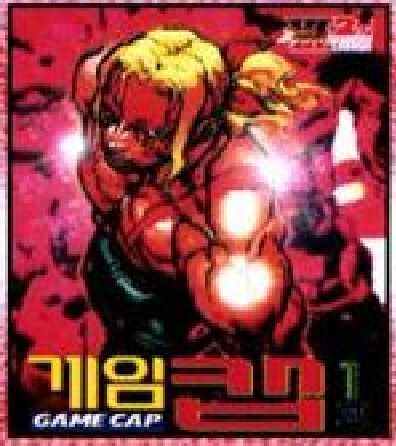
MIPS SOFTWARE


日本 ENIX 독점계약 少年 '간간' 한국어판 1997년 11월 10일 (매월 10일, 25일 발행) / 제 1권 제 1호 (통권 1호) / 1997년 8월 5일 등록 • 등록번호 서울 다 05269
캡틴
CAPTEEN
1997 • 11 • 25
No. 1
3,000원
화제작
하멜의 바이올린
초코 비스트
트윈 시그널
마법진 구루구루
각의 대지
수호월천
협황전기
막강제고
다크디어사이드
창간 특별 EVENT 4
• 창간기념 사은 선물 대잔치
• 선물타기 - 예쁜 엽서전 발표
• 제1회 캡틴 신인 만화 공모전
• 제1기 캡틴 명예기자 공모
62P 대연재!!
DRAGON QUEST VI
환상의 대지
별책부록
게임캡
GAME CAP
게임 매니아를 위한 NEO 만화지!!
창간대특선
창간기념 특별선물
BIG
미니 게임 일러스트 필살북
초대형 게임 캐릭터
브로마이드
게임 캐릭터
스티커
매월 10, 25일 발행
11월 10일
대창간!

캡틴 창간기념 BIG 7 사은대잔치

1 최신 게임정보지 별책부록 '게임캡'

"게이머라면 이 정도의 정보와 분석은 알고 있어야 합니다!"



작지만 너무너무 갖고 싶은 부록

게임캡에 수록한 내용

① 게이머라면 꼭 알아야 할 최신 게임정보
② 캡콤의 최신작 아케이드 '스트리트 파이터 III 2nd 임팩트' 완전공략

2 초대형 브로마이드

너무 귀여워서 깨물어주고 싶은 깜찍한 캐릭터, 캡콤의 최신작 아케이드 게임 '슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스'의 초대형 브로마이드를 드립니다.



3 미니 일러스트 필살북

미니 포켓 공략본 '슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스'

주머니 안에 쏙 들어가는 핸드북. 등장 캐릭터의 일러스트와 함께 필살기를 완벽하게 공개!



4 '슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스' 스티커

디스켓이나 전화카드 등에 붙여 사용하세요!



슈퍼 잼 파이터즈 미니믹스의 귀여운 캐릭터 스티커를 드립니다. 디스켓이나 전화카드, 버스카드 등에 붙여서 사용하십시오.

5 제 1회 캡틴 창간 만화 공모전



총상금 14,000,000원

대상 1명 300만원, 우수작 2명 200만원 현상의 신인 만화가와 스토리 등을 공모합니다. 심사기준, 원고크기, 원고매수, 주의사항 등은 캡틴 창간호를 참조하시면 됩니다. 응모마감은 오는 97년 12월 20일까지…. 이번 캡틴 창간 만화 공모전이 만화가를 꿈꾸는 많은 지망가들의 등용문이 되었으면 합니다.

6 제 1회 캡틴 명예기자 선발

캡틴의 명예기자가 되면 다음과 같은 혜택이…!

6개월간 캡틴을 무료로 받는다. GM 코믹에서 발행되는 신간을 6개월간 무료로 볼 수 있다. 게임 매거진도 6개월간 무료로 볼 수 있다. 단, 명예기자의 임무를 잊어버리면 안됩니다.



7 캡틴 창간기념 애독자 선물 대잔치

캡틴 창간 1호에 있는 응모권을 붙여서 보내면 푸짐한 선물이…!

캡틴 창간 기념으로 총 440명에게 푸짐한 선물을 드립니다.
단, 캡틴의 응모권을 애독자 엽서에 꼭 붙여서 보내야만 합니다.

IBM-PC MMX 166 — 1명



플레이 스테이션 게임기 — 3명



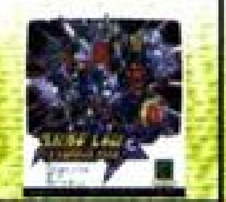
세가새턴 게임기 — 3명



닌텐도 64 게임기 — 3명



비디오용 게임 소프트웨어 — 10명



이 밖에도 IBM-PC 게임 소프트웨어, D&D 세트, T-RPG 단행본, GM 코믹 시리즈, 게임 캐릭터 브로마이드 등을 드립니다.

PC게임 전용 주변기기
본부에서 처녀출시

본부 본부 본

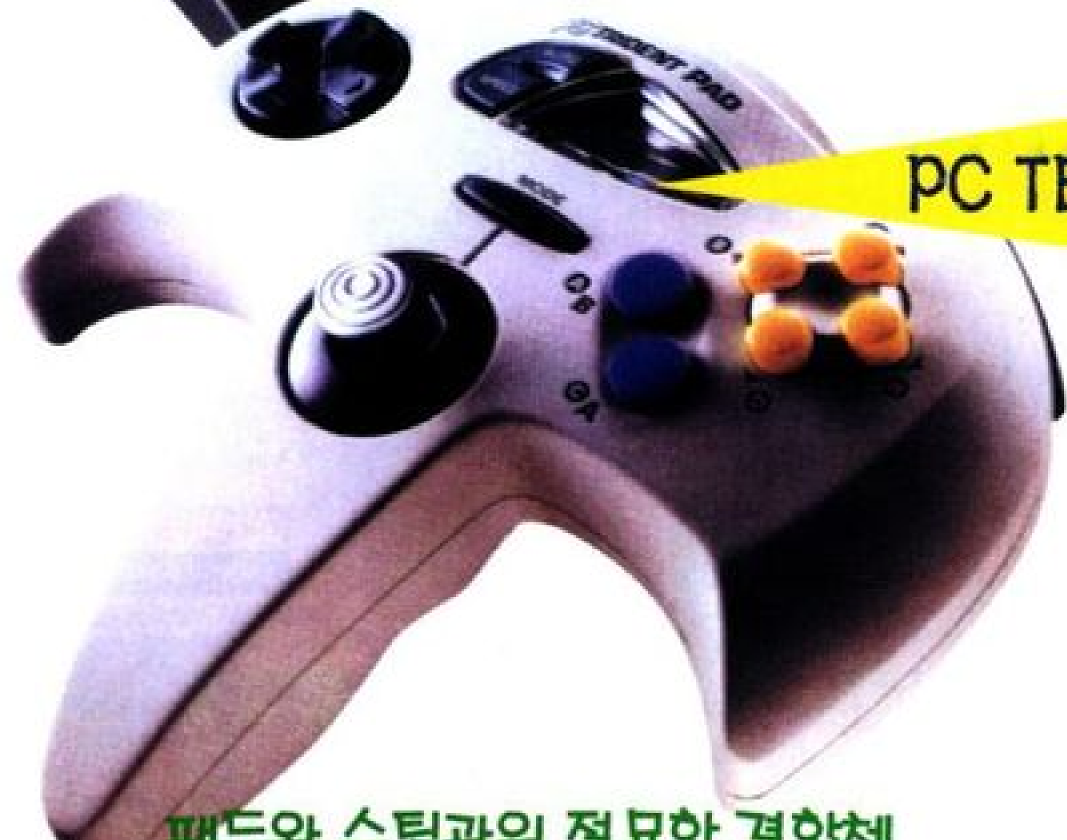
주변기기 전문 공급업체



획기적인 PC마스터 드라이브 Set

실내영상운전연습을 가족과 함께

- 현장감과 최고의 승차감 실현
- 정확한 조향 성능
- 브레이크와 악세레이터 페달 Set
- 기어변환 장치
- 중후한 멋의 세련된 디자인



PC TEE 패드

신규 출시

패드와 스틱과의 절묘한 결합체

- 8가지 방향의 디지탈 패드
- 3D 아나로그 스틱
- 6개의 발사 버튼
- 독립적기능의 자동발사기능
- LCD 콘트롤 판넬(액정화면)
- 스틱과 패드 선택적 기능



PC FIGHTER 스틱

액션게임전용

- 감각적 버튼
- 정확한 터치
- 100% 기술 발휘 기능
- 안정된 편안함

게임 주변기기 전문 공급업체
게임본부
서울 용산구 한강로 3가 3-23, 나진상가 15-104
TEL: (02)701-1667/8 FAX: (02)718-6662
통신판매
국민은행 015-01-0496-246 송용섭

게임 매니아 전문점

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

부산 게임천지

"부산 게임문화의 정도"

부산 게임천지는 항상 정품만을 취급하며 불법 복사 CD는 취급하지 않습니다. 게임 매니아 여러분의 만족도 100%를 위해 항상 최신게임으로 성원에 보답하겠습니다.

(불법복사 CD는 기계에 무리를 초래할수 있습니다)



통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행	:	43104-1575703
농 협	:	915-12-131274
우 체 국	:	601054-0033127
예 금 주	:	안 종열

부산공고
동성하이타운 지하내
■ 게임천지
←남천동
문현동→
못골시장

외환비자, 국민, BC, 위너스 및 은행신용카드 환영

비씨카드 LG VISA WINNERS

문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)



게임기 · 소프트웨어 전문점

게임마스터

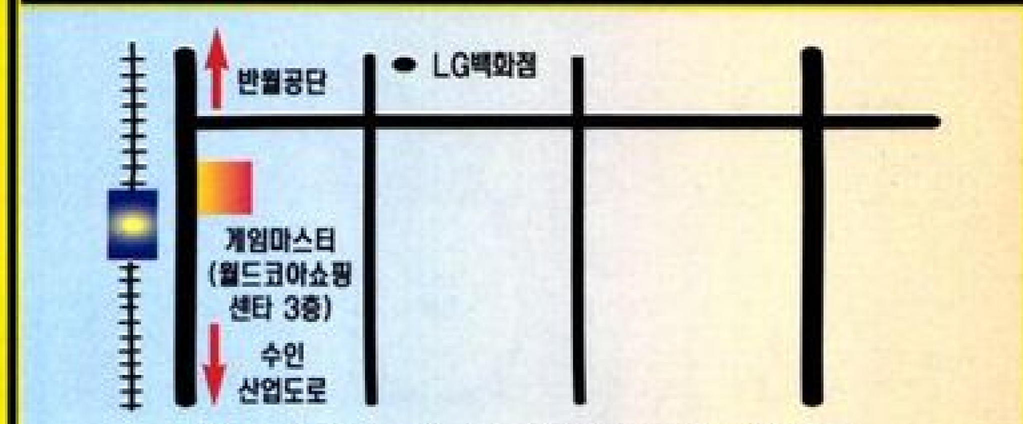
- 중고 게임기 · 소프트 웨어 고가매입
- 게임관련 전품목 최저가 판매
- 사진 · 브로마이드 · 화보집 · 음악 전문취급
- 개업 및 폐업문의 환영

안양 게임마스터 (0343-41-1365)



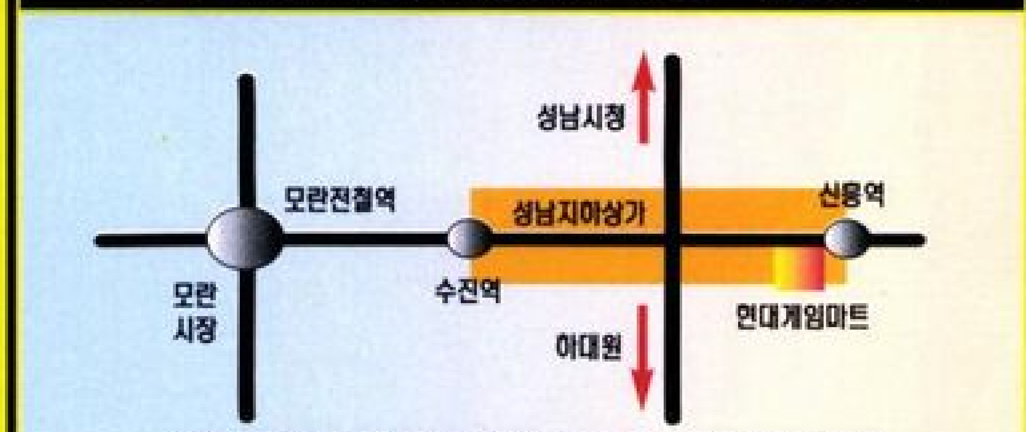
박달 삼거리에서 안양고 방향 좌측편 첫번째

안산 게임마스터 (0345-474-3884)



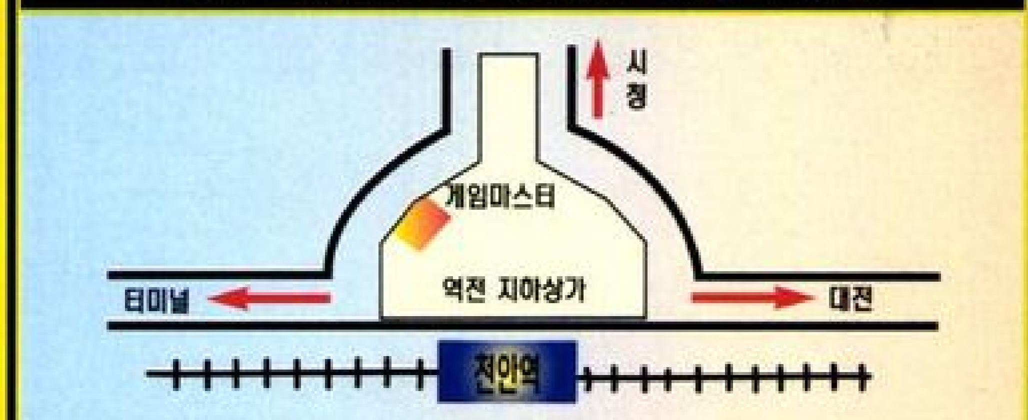
안산 중앙전철역 맞은편 월드코아쇼핑 3층

성남 현대게임마트 (0342-753-4360~1)



신흥 전철역 개찰구 왼편 첫번째 지하상가 매장

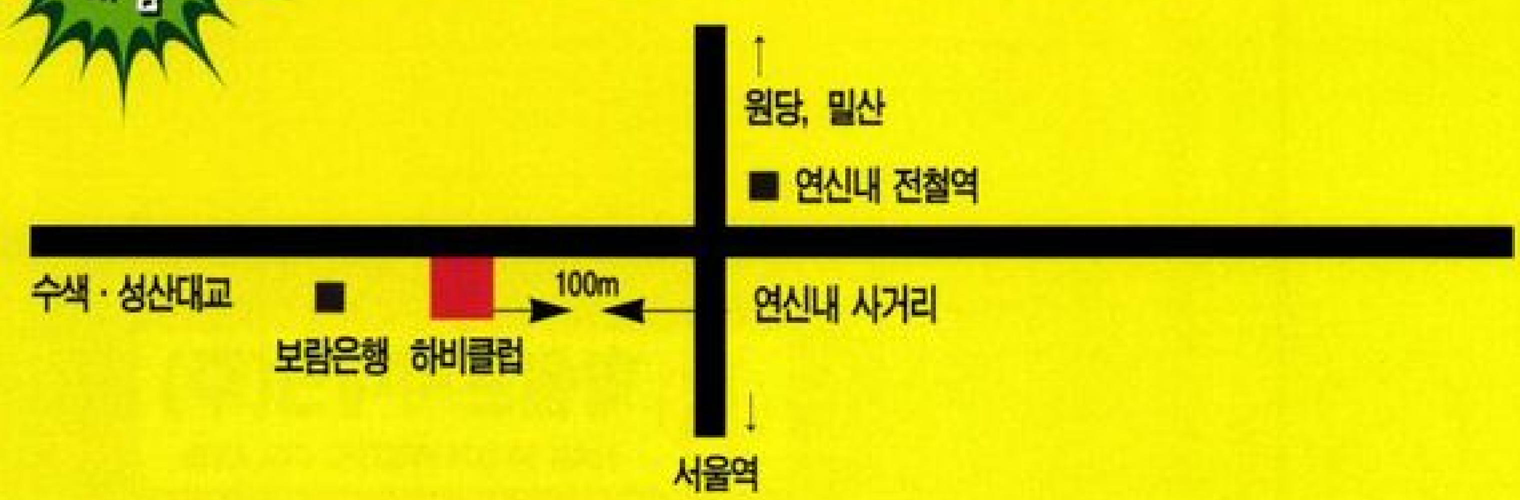
천안 게임마스터 (0417-555-1425)



천안역 지하상가 입구(역전 지하상가 89호)

신규 개업

연신내 하비 클럽(02-387-8292)



◆ 연신내 지하철 수색, 성산대교 방향 우측편

절취선

오픈기념 **무료 사은권**

- 본 무료 교환권 지참시 1회 교환료(5, 000원상당) 무료임
- 본 교환권은 연신내 하비클럽 매장에서만 사용 가능함


네오메니아
취급품목
각종 게임기 및 게임 소프트
각종 캐릭터 상품
애니메이션 팬시 상품
캐릭터 인형, 브로마이드, 사진 화보집, 만화 등
음악 CD, 게임 CD, 게임팩 등 판매
철저한 회원제 관리
업소 도매, 개인 상담환영
네오메니아 회원모집
네오 메니아에서 1회 상품구입시
자동으로 회원가입이 이루어지며
1. 5회 거래시 마다 기본 교환 1회
2. 10회 거래시 소정의 선물을 증정 합니다.
네오지오 전문 취급점
국민은행
원효대교
남영동
조흥은행
농협
나진상가 12, 13동
네오메니아
나진상가 15동 117호
용산전철역
선인상가
서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 117호
TEL:(02)719-7156
FAX:(02)713-0664

또! 나왔다!

네모네모로직 Vol.5



이번에도 **'핸드폰 타기 이벤트'** 실시 중!

네모네모 로직 Vol.3 행운의 이벤트 당첨자 명단

핸드폰 (5명)



네모네모 로직 T 셔츠 (20명)



도서 상품권 2장 (20명)



96년 12월부터 실시된 '네모네모 로직 Vol.3'의 발행 기념 이벤트가 지난 10월 30일자로 마감되어, 그동안 응모해 주신 분들 중 45명이 행운의 주인공이 되셨습니다. 당첨되신 여러분께 축하드리고, 응모해 주신 모든 분들께는 감사의 마음을 전합니다. 당첨되신 분들께 선물은 댁으로 우송해 드리겠습니다.


찬호형! 내가 갈게!
감동의 베이스볼 코믹.
메이저의 감동이 시작된다!
매월 10일, 가까운 서점에서 고로를
만나실 수 있습니다.

종합 CD 할인 매장

슈퍼 게임 T: 706-9097

금강 · 현대전자 비디오 CD 총 판매



영화 · 교육용 뮤직비디오 · 애니매이션 · 가라오케 등 300여종 다량 보유

기획특판

1. 100장(50~60여종) ₩350,000
2. 200장(120~130여종) ₩620,000

PC게임매장, 게임소매점, 컴퓨터 판매점, 도서대여점 도매 문의 환영



난해한 인터넷을 먹기좋게 만들었다

어? 인터넷 아! 인터넷

- 구체적 상황, 쉬운 해설로 누구든지 활용법 습득
- 마치 통신에 접속한 기분으로 학습할 수 있는 시뮬레이션 기법
- 윈도우 95에서 CD를 컴퓨터에 넣는 순간, 자동설치, 자동실행
- 메뉴의 내용을 쉽게 알 수 있는 아이콘 방식

소비자 권장 가격 17,500 → 특별 할인가: 7,000원

도매 상담 환영

금강 기획 PC총판

슈퍼 게임 용산관광 터미널 2층 11호 TEL: 706-9097, 9098


확장 OPEN
울산 게임 프라자
게임기의 모든 것
현대 컴퓨터·게임기 대리점
멀 티 테 크
TEL: (0522) 212-0736~7
동강병원 ↑
새원마트
우정동 선경APT
← 태화교
현대컴퓨터



부산
홈게임 프라자
부산 경남의
도매 · 개업
전문 업체
현대 슈퍼컴보이
삼성 슈퍼 알라딘 보이
PC CD-ROM(S/W)
Microsoft Windows NT
P.S S.S
최신 프로구비
미니 포켓
구형
신형
게임 캐릭터 대량 입하
P/S
S/S
N64
COBRA
Game Machine
게임 주변기기 일체
각종 8BIT 게임기
범일동 홈게임 프라자
부산진시장
현대백화점
육교
부두시내
서면
농협
조흥은행
범일 전철역
자성대공원
해운대
홈게임프라자
범일전화국
타마고치
스타만들기
게임매장 개업상담
■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778
■울산점:(0522)96-2735

산본 게임마트

산본 게임마트는 게임을 사랑하는 여러분과 항상 함께합니다

산본 게임마트에서는...
넓은 매장에서 모든 기종의 게임기와 게임 CD(팩)을 구비하고 있으며 아주 싼 가격에 구입하실 수 있습니다

문의전화 (0343)94-4047

오전 11:00
오후 21:00

● 통신판매 환영

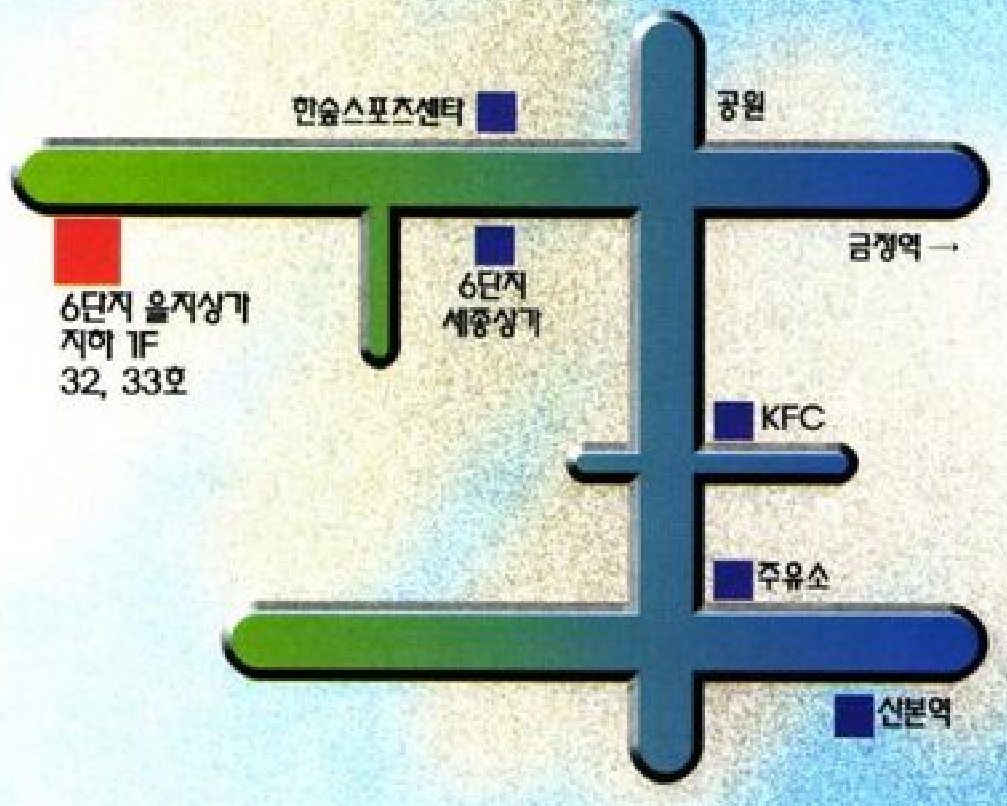
◆ 확실한 A/S 보장 ◆

- 중고 게임기 고가 매입
- 게임 CD, 팩 고가매입
- 중고 게임기 보상 교환 판매
- 고장난 게임기 무상수리 써비스
  (단, 주요부품 교체시 부품값 부담)

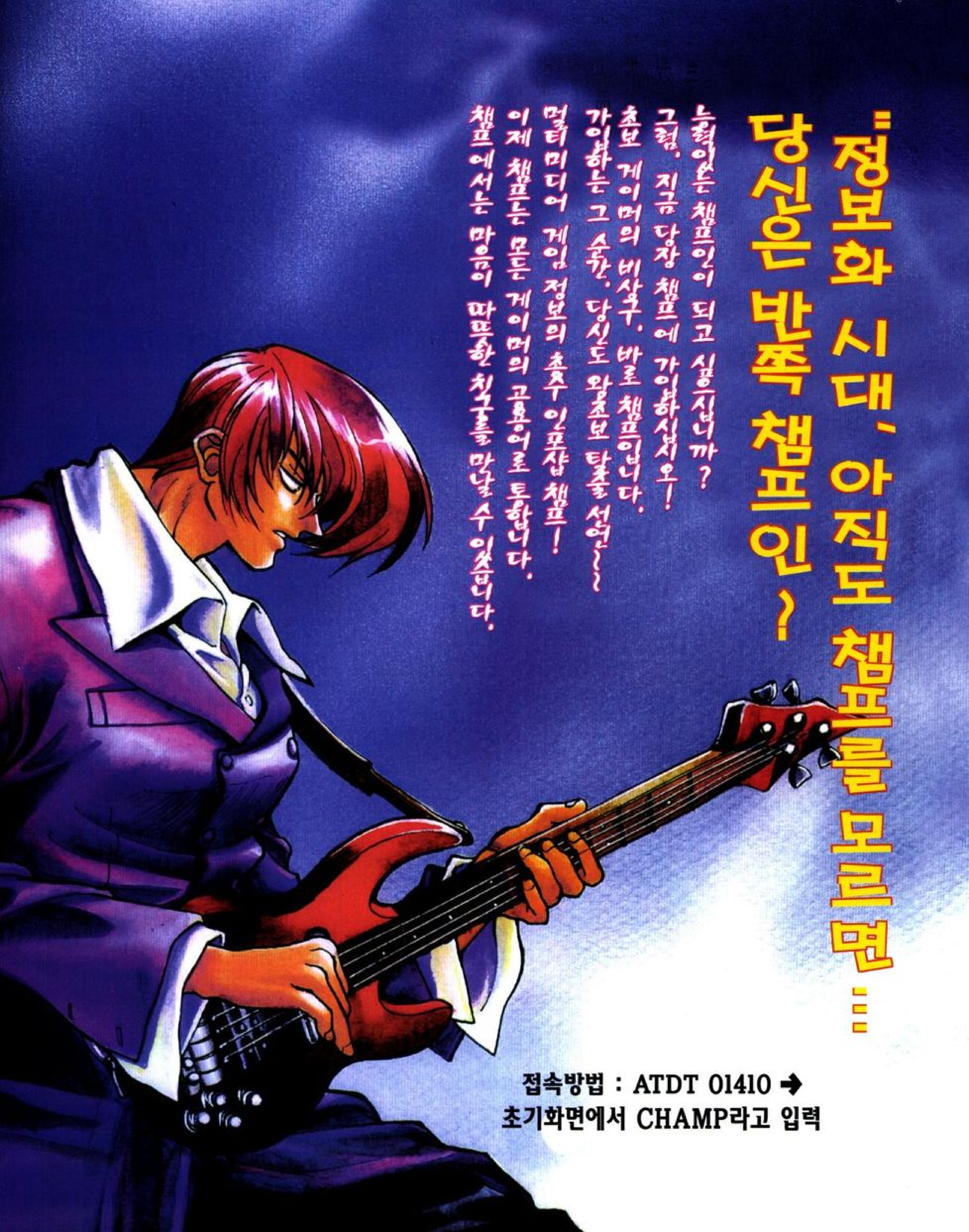
- P/S, S/S, N64 도매가 판매
- 신종 게임 신속공급(발매 당일)

통신판매 계좌번호

국민은행: 264-21-0040-810
외환은행: 069-18-31795-1
농협: 211076-52-032685
한일은행: 232-055488-12-001
.... 예금주 : 마경미



주소: 경기도 군포시 산본동 산본 6단지 을지상가 지하 32, 33호
※첫째, 셋째주 화요일은 정기 휴일



정보화 시대, 아직도 챔프를 모르면…
당신은 반쪽 챔프인~?
능력있는 챔프인이 되고 싶습니까?
그럼, 지금 당장 챔프에 가입하십시오!
초보 게이머의 비상구. 바로 챔프입니다.
가입하는 그 순간, 당신도 왕초보 탈출 선언~~
멀티미디어 게임 정보의 총주 인포샵 챔프!
이제 챔프는 모든 게이머의 고용어로 통합니다.
챔프에서는 마음이 따뜻한 친구를 만날수 있습니다.
접속방법 : ATDT 01410 ➜
초기화면에서 CHAMP라고 입력

KOREA INFOS

(주)우영시스템, 게임스쿨 개설

새턴 게임의 컨버전으로 유명한 (주)우영시스템이 유능한 게임 프로그래머 확충을 위해 내년 1월경 게임전문 스쿨을 개설한다. 이같은 결정은 (주)우영시스템이 새턴 게임 관련 사업을 확대하기 위한 계획의 일환으로 현재 국내 게임 프로그래머들이 대부분 일반 프로그래머 출신으로 게임에 관한 전문 프로그래머가 절대적으로 부족하기 때문이다.

(주)우영시스템은 이번 게임스쿨 개설을 위해 현재 일본의 유명 게임스쿨과 자매결연을 추진 중이며 자체적인 커리큘럼 확보와 교수진 확충에 주력하고 있다. 특히 교수진은 현역 게임 프로그래머로 일하고 있는 제작진 중에서 대부분이 충원될 예정이며 일본의 유명 프로그래머와 국내 게임 유력인사들도 섭외중에 있다.

문의처 : (주)우영시스템 02-3445-4851

현대전자 N64용 「스타폭스64」 발매



「슈퍼 마리오64」와 「마리오 카트64」 이후로 한동안 N64용 게임 소프트를 발매하지 못했던 현대전자가 지난 11월 3일 드디어 「스타폭스64」를 국내 발매했다. 현재 용산의 게임 전문점 등에서 판매되는 소비자 가격은 7만 5천원선이며 일본에서 발매되었던 것과 같이 진동팩이 포함되어 있다.

앞으로는 일본에서도 N64용 타이틀이 본격적으로 발매됨에 따라 국내에서도 지속적인 발매가 이루어질 전망이며 현재 12월 「디디콩 레이싱」의 국내 발매가 확정된 상태이다. 또한 지난 2개월동안 실시되었던 '불법물 근절을 위한 보상판매'는 생각보다 좋은 반응을 보이고 있으며 현재 불법물에 관한 영수증이 접수된 게임 샵에 대해서는 11월경 고발 조치가 이루어질 것이라고 밝혔다.

문의처 : 현대 용산 총판 02-702-3730

카마, 박찬호 경기 관람 기념 이벤트 개최



카마 엔터테인먼트는 새턴용 게임 소프트 「월드 시리즈 베이스볼'98」의 발매를 기념하여 자체 이벤트를 개최한다. 이번 이벤트는 카마의 「월드 시리즈 베이스볼'98」 구입자에 한하며 1등에게는 '98시즌 박찬호 경기를 관람할 수 있는 항공권과 2박 3일 호텔 숙박권이 상품으로 증정된다.

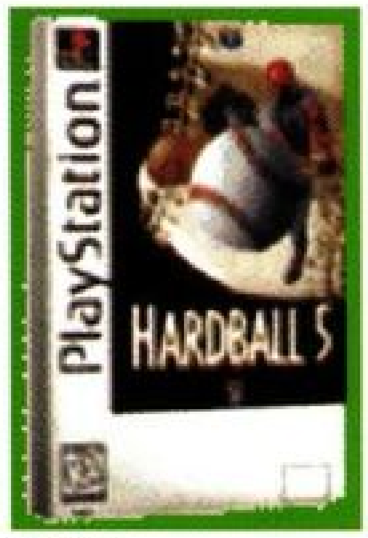
자세한 이벤트 일정은 아래와 같다.

일 시 : 1997년 12월 21일
장 소 : 서울 관악구 신림동 소재 월드게임 프라자
방 법 : 토너먼트제(32강), 결승전 : 3전 2선승제
자 격 : 카마에서 발매한 「월드 시리즈 베이스볼'98」을 구입한 소비자
참가요령 : 12월 13일까지 「월드 시리즈 베이스볼'98」에 동봉된 카마 관제엽서에 이름, 주소, 연락 전화번호 등을 기재하여 우송하면 그중 32명을 무작위 추첨하여 이벤트 초대
시상내용 :
1등 - '98시즌 박찬호 경기를 관람할 수 있는 항공권과 2박 3일 호텔 숙박권
2등 - 세가 새턴 본체 1대 및 「월드 시리즈 베이스볼'98」 1개
3등 - 카마에서 발매하는 새턴 소프트 4개
4등 ~ 8등 - 새턴용 소프트 1개
9등 ~ 32등 - 카마 제작 오리지널 모자

한국 라이센싱, PS/SS 소프트 국내 발매 추진

해외 게임의 라이센싱 전문업체인 한국 라이센싱이 국내 PS와 SS용 소프트의 발매를 추진 중이다. 현재 계약은 물론 심의까지 마친 게임은 PS용으로 제작된 미국 게임인 「법시 3D」, 「하드볼5」, 「데스 드라이브 오프 로드」, 「핏 볼」 등 4개 타이틀이며 이외에도 현재 라이센스 계약을 위해 PS용 타이틀 20여종과 새턴용 타이틀 15종을 검토 중이라고 밝혔다.

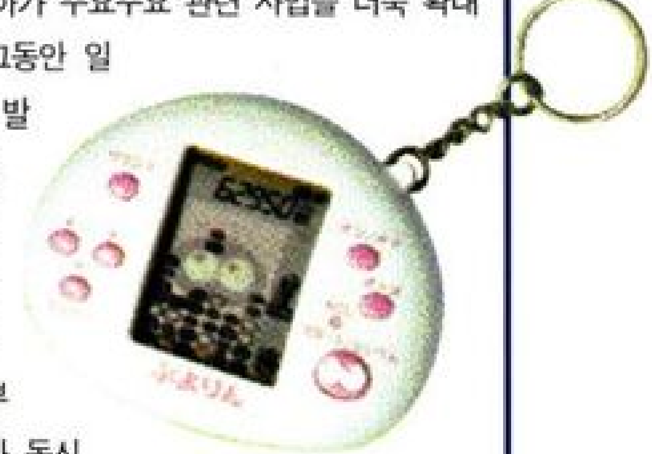
한국 라이센싱의 한 관계자에 의하면 라이센스 전문업체인만큼 자체 유통하기에는 많은 게임의 계약을 추진하고 있으며 유저들이 좀더 저가에 게임을 즐길 수 있도록 유통업체들이 직접 라이센스를 맺는 것보다는 저가에 적은 물량으로 계약을 성사시키고 있다고 말하고 물론 적당한 유통전문 업체가 나타나 하루빨리 국내 유저들이 저가에 PS용 게임을 즐길 수 있도록 하는 것이 좋지만 만약 그렇지 못하다면 한국 라이센싱이 직접 유통할 계획도 가지고 있다고 밝혔다.



문의처 : 한국 라이센싱 02-3444-8900

한국 컴파일 뿌요뿌요 관련 사업 확대

컴파일 코리아가 뿌요뿌요 관련 사업을 더욱 확대할 방침이다. 그동안 일본 제품에 비해 발매가 늦어져 판매가 부진했던 단점을 보완하기 위해 윈도95 버전 「뿌요뿌요 썬」을 일본과 동시 발매할 예정이며 휴대용 액정 게임기인 「뿌요 링」을 이번달 중순경 발매할 예정이다.



또한 새턴 하드웨어의 국내 발매가 이루어짐에 따라 새턴 게임의 컨버전도 고려 중이며 현재로서는 일본 컴파일이 제작중인 새턴용 「마도이야기」의 한글화 컨버전이 거의 확실시되고 있다.

한편 뿌요뿌요와 관련하여 계획 중인 이벤트로는 오는 11월 15일경 일본 대표를 초청한 '뿌요뿌요 한일 교류전'과 12월 27일 '한국 마스터 대회'가 개최될 예정이다.

문의처 : 컴파일 코리아 02-3453-1156

효성, 게임 사업 참여

효성생활산업(대표 이명환)이 내년부터 본격적으로 IBM PC 게임 산업에 참여할 계획이라고 밝혔다. 현재로서는 국내 판매를 목적으로 라이센싱 계약을 체결할 수 있는 국내 게임 개발사와 해외 게임 개발사를 선정 중이며 개발사 선정이 끝나는 대로 판매에 들어갈 계획이다.

한편 이와는 별도로 내년초 자체 게임 개발팀을 구성하여 본격적인 게임 개발과 판매를 동시에 추진

할 예정이다.

또한 효성생활산업은 이번 게임산업을 추진하기 위해 자체적으로 생활문화 사업 본부를 조직하고 그 밑에 게임만을 전담하게 되는 멀티미디어팀을 편성했다.

문의처 : 효성 멀티미디어팀 02-707-7724

에버랜드 캐릭터 사업 본격화

에버랜드(대표 허태학)가 둘리나라(대표 김수정)와 계약을 체결하고 「아기공룡 둘리」에 관한 캐릭터 사업을 본격 추진한다고 밝혔다. 에버랜드는 둘리나라와 오는 2천2년까지 5년간 「아기공룡 둘리」의 팬시, 완구류 등의 캐릭터 사업에 대한 독점 사용과 상품 판매 대행권 계약을 체결하고 이와 관련하여 둘리 캐릭터 상품 3백40여종을 개발하여 삼성 플라자 분당점을 비롯한 직영점과 20여개의 프랜차이즈망을 구축해 내년부터 판매에 들어갈 계획이다.

한편 이와는 별도로 삼성 라이온즈 선수단을 캐릭터 상품화할 계획이며 에버랜드의 캐릭터를 삼성전자의 게임 소프트웨어로 개발하는 등 그룹내 각 기업들과의 연계도 확대해 나갈 방침이다.

이같은 사업체제 구축을 통해 에버랜드는 내년에 직영점과 프랜차이즈를 통한 캐릭터 상품 판매와 라이센스 사업으로 1백50억원의 매출(에버랜드내 매출 제외)을 올릴 계획이며 오는 2천년에는 5백억원, 2천2년에는 1천억원의 매출을 올려 국내 최대의 캐릭터 업체로 부상할 계획이라고 밝혔다.

문의처 : 에버랜드 홍보실 0335-20-8660

「어뮤즈월드 '97」 12월 17일 개막

게임과 관련된 품목을 전시하는 게임계의 큰 잔치 「어뮤즈월드'97('97 국제 게임기기 및 어트랙션전)」이 12월 17일부터 20일까지 4일동안 한국종합전시장에서 한국영상오락물 제작자협회의 주최로 개최된다.

이번 게임쇼는 국내 게임산업의 경쟁력 강화, 21세기 전략산업인 게임 산업분야에 대한 대중적 인식 확산 등의 모토 아래 가정용 게임기 및 소프트웨어, PC게임 소프트웨어, 업소용 게임기와 소프트웨어 등 게임·오락과 관계된 많은 업체가 다수 참가할 예정으로 매년 외국의 유명 게임업체들의 참가도 늘어나는 추세에 있어 유저들의 기대가 매우 큰 이벤트이다.

문의처 : (사) 한국 영상오락물 제작자협회 02-253-6881



공연예술진흥협회 출범



그동안 게임 등 국내 영상물의 심의를 담당했던 공연윤리위원회가 폐지되고 새로운 심의기관인 '공연예술진흥협회(공진협)'가 11일 석관동 구 공윤관사에서 출범식을 가지고 본격적인 업무에 착수했다.

공진협의 출범은 새로 개정된 영화진흥법과 공연법이 지난 11일 발효된 데 따른 것으로 심의기관이 정부가 아닌 민간단체로 이관되었다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

한편 '공연예술진흥협회(공진협)'가 출범하게 됨에 따라 새영상물의 심의방법도 크게 달라졌는데 우선 영화의 경우 사전심의제가 폐지되고 「등급부여제」로 바뀌었으며 게임을 비롯한 각종 새영상물의 심의도 차츰 「등급부여제」로 개선될 전망이다.

문의처 : 공연예술진흥협회 02-957-2592

T·ZONE이 남긴 후유증

최근 멀티미디어 전문 유통업체인 티존코리아 관련 파문이 확산되고 있다. 티존코리아가 PC관련 제품을 1원에 제공한다는 슬로건을 내걸고 18일 종로 1호점을 개점하기로 되어 있었으나 이 소식을 들은 1천여명의 고객이 몰려 결국 이 행사는 무산됐다. 이 행사로 인해 종로 일대의 교통이 마비될 정도였으며 23일 다시 개최된 개점행사에서 시티폰이나 CD롬을 1원에, PC를 시중가격의 1/3가격에 제공하는 등 파격적인 가격으로 기존 PC 유통업체들의 견제를 사기도 했다.

이에 따라 용산 선인상가나 전자랜드, 세진 컴퓨터랜드, 컴퓨터21, 등 기존 유통업체는 이에 맞서 1원이 아닌 100원 경품잔치를 벌이는 등 23일부터 본격적인 맞불작전에 들어간 상태이다. 이번 티존코리아의 파문이 계속될 경우 앞으로 PC관련 유통업계 뿐만 아니라 게임계에도 적지않은 영향을 끼칠 것으로 예상된다.

문의처 : 티존코리아 02-527-4281

비디오 게임 시장 증가 추세!

세계를 비롯 국내 비디오 게임 시장이 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 이같은 사실은 통상산업부가 제출한 국감자료에서 밝혀졌으며 전체적인 세계의 게임 시장 규모는 700억 달러에서 1,100억 달러로 작년 대비 150% 이상 증대된 것으로 보고됐다. 또한 보고자료에 의하면 세계 게임 시장과 국내 시장 모두 비디오 게임과 아케이드 게임이 강세를 보이고 있으며 특히 올해는 인터넷 등의 통신망 확대 추세에 따라 통신용 게임이 높은 증가율을 보이고 있는 것으로 나타났다.

그리고 세계 시장 규모로 볼 때 PC 게임 시장 규모는 비디오 게임 시장의 1/4, 아케이드 게임 시장의 1/10 수준에 그치고 있는데 반해 국내에서는 아직도 PC 게임의 비중이 높은 편이며 세계 시장에서 통신용 게임이 이미 PC 게임 시장 규모를 뛰어 넘은데 반해 국내에서는 아직 통신용 게임에 대한 투자, 개발이 저조한 것으로 드러났다.

세계 게임시장 규모 (단위: 달러)

	95년	96년
PC 게임	50억	100억
비디오 게임	250억	410억
통신용 게임	80억	150억
아케이드 게임	320억	440억
합계	700억	1,100억

국내 게임시장 규모 (단위: 원)

	95년	96년
PC 게임	350억	500억
비디오 게임	800억	1,050억
통신용 게임	30억	50억
아케이드 게임	3,820억	3,900억
합계	5,000억	5,500억

JAPAN INFOS

「모노노케히메(もののけ姫)」, 영화 「ET」 기록 갱신



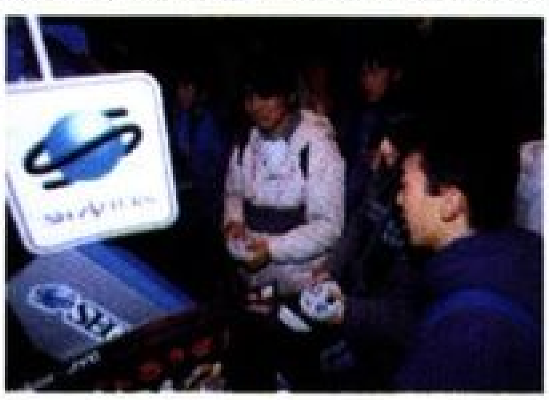
지난 10월 30일자 일본 마이니치(毎日) 신문에 의하면 지난 여름 개봉되었던 애니메이션 영화 「모노노케히메(もののけ姫)」의 배급수입이 30일까지 누계 96억 5천만엔을 초과하여 1982년에 「ET」가 세웠던 일본 내 최고 배급수익 기록을 경신했다.

한편 배급사인 동보(東)의 한 관계자에 의하면 "「모노노케히메(もののけ姫)」는 지난 7월 12일 일본에서 개봉되어 어린이에서 어른까지 폭넓은 반응을 보였으며 관람 동원수는 1,170만명, 흥행수입은 161억 1,600만엔을 기록하며 현재 일본 영화계의 많은 기록들을 경신했다"고 밝혔다.

또한 이날 기자회견을 통해 「모노노케히메(もののけ姫)」를 제작했던 미야자키(宮崎) 감독은 "무슨 일이 일어난 것인지 나도 잘 모르겠다"라고 소감을 간단히 발표하고 「모노노케히메(もののけ姫)」의 일본 내 상영은 내년 3월까지 계속될 예정이며 내년경에는 유럽에서도 개봉될 예정이라고 밝혔다.

새턴팬을 위한 디지탈 서커스 '97 개막

새턴팬들의 축제라고 할 수 있는 '디지탈 서커스' 97'이 지난 10월 25, 26일 후쿠오카(福岡)를 시작으로 개막되었다. '디지탈 서커스' 97'은 작년 볼쇼이 서커스단의 공연과 함께 「전뇌전기 버철 온 포 세가넷(FOR SEGANET)」 등의 신작 공개로 많은 호평을 받았던 이벤트로 특히 올해는 「버닝 레인저」 등 소닉팀의



작품들이 공개되며 「사쿠라 대전2」가 공개될 예정이어서 새턴 유저들을 더욱 흥분시키고 있다. 자세한 일정표와 출전 예정 타이틀은 아래와 같다.

'디지탈 서커스' 97' 일정표

10월 25~26일	후쿠오카
11월 1~2일	히로시마
11월 8~9일	오사카
11월 15~16일	나고야
11월 22~23일	삿포로
11월 29~30일	동경

'디지탈 서커스' 97' 주요 출전 예정 타이틀

타이틀	제작사
J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가
샤이닝포스Ⅲ	세가
소닉R	세가
버닝 레인저	세가
프로 야구팀도 만들자!	세가
아젤	세가
솔로 크라이시스	세가
데빌서머나 -소울 해커즈-	아트라스
일곱 바람의 섬이야기	에닉스
마법학원 루나	ESP
그랜디아	게임아츠
은하 아가씨전설 유나3	허드슨
새턴 봄버맨 파이트	허드슨
거리(街)	춘소프트

뿌요 크리스마스 케익 판매 개시!



크리스마스를 노린 각 메이커의 판매전이 가열되는 가운데 일본 컴파일이 뿌요 크리스마스 케익 판매를 개시했다. 컴파일의 뿌요 케익 판매는 매년 행해졌던 연례 행사로 올해는 지난 10월 24일부터 시작되었으며 직접 판매는 없고 전화 접수(일본 0120-82-4243)만으로 가능하다.

한편 이 케익은 두종류로 판매되며 가격은 케익 키트가 3,500엔, 선물이 동봉된 패밀리 세트가 4,500엔으로 직경 18Cm의 스폰지 케익에 생크림으로 장식된 호화 케익이 배달된다고 한다. 주문된 케익은 12월 20일에서 24일 사이에 배달되며 선착순 1,000명에게는 신장 12Cm의 산타 카방클도 받을 수 있다.

日 SCE, 게임용 SW 재고 회수

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)가 자사 32비트 가정용 게임기 플레이 스테이션용 소프트웨어 재고를 회수한다고 발표했다. 소니는 다음 달 중 일본내 총 재고물량의 약 10%에 상당하는 7~80만개의 소프트웨어를 약 16억엔을 들여 매입할 계획이다. 소니의 재고물량 회수 조치는 신작 소프트웨어가 범람해 재고가 급격히 늘고 있는 것에 대응해 소프트웨어 가격 붕괴를 방지해 신작 판매가 원활히 이루어질 수 있도록 하기 위한 유통되지 않는 재고 소프트 대책으로 풀이된다. 매입 대상은 97년 1월 이전에 발매되어 현재 추가발주가 없고 동시에 판매점에서 상품 회수를 인정한 제품으로 약 2백개 타이틀이다.

SCEI 소프트 제작회사 3개 설립



와일드 암즈

소니 컴퓨터 엔터테인먼트 인터내셔널(SCEI)은 자사의 제작 부분에서 3개의 제작 그룹을 독립시킨 소프트 제작회사 3개를 10월16일 설립했다. 이번에 설립된 3사의 명칭은 아크 엔터테인먼트(대표작: 아크 더 래드)와 슈가앤드로케츠(대표작: 힘내라 모리가와 군2호), 콘트레일사(대표작: 와일드암즈)로 결정되었는데 이들 회사의 이름에 소니와 관련된 단어가 들어있지 않은 것은 장래에 독립적으로 움직이게 될 가능성이 있기 때문이라고 한다. 또한 새로 설립된 이 회사에 재직하는 크리에이터들에게는 실적에 따른 보수 개념인 개별 타이틀의 판매수에 따른 인세적 보수제도가 도입될 예정이다.

PS 클럽 페스티발 '97 개최

PS 게임팬들의 축제인 '플레이 스테이션 클럽 페스티발' 97'이 오는 11월 15일부터 16일 양일간 동경 마쿠하리 멧세를 시작으로 나고야, 후쿠오카, 오사

카, 삿포로 등 5개 회장에서 개최된다. 특히 이번에 개최되는 동경 회장에서는 대형 스테이지 3개가 설치되어 PS 엑스포에서 개최될 예정이었던 이벤트도 변경없이 개최된다고 한다. 현시점에서는 약 70개사 이상이 참가할 예정이며 출전 타이틀도 발매가 연기된 「포뮬러1' 97」등 130개 이상이 될 전망이다.

한편 지난 10월 9일에 발매될 예정이었던 「포뮬러1' 97」의 발매 연기는 일부 소문으로 떠도는 것과 같이 세가의 3D 시점 변화에 대한 특허권 문제 때문이 아니라 F1 주최측(FOA)과의 로얄티 협상이 타결되지 않았기 때문인 것으로 밝혀졌다.



세가, 게임기 유통 직판체제 도입

세가는 자사의 가정용 비디오 게임 판매회사인 '세가 유나이티드'와 게임기 도매상인 무밍사를 합병하여 가정용 게임기와 소프트웨어의 판매를 직판체제로 전환한다고 밝혔다.

한편 일본 경제 신문에 따르면 이 신 판매회사의 이름은 「세가 무밍(가칭)」으로 세가 유나이티브 주식 1주(액면 5만엔)에 무밍 주식 30주(액면 5백엔)를 배당하여 설립되며 전국 게임 전문업체 가운데 약 5천 개소를 선정해 직접 거래할 계획인 것으로 밝혀졌다.

이같은 결정은 그동안 세가 유나이티드가 일본내 18개 도매상을 통해 전국 약 1만개 판매점에 게임기와 소프트웨어를 공급해 왔으나 도매상간 판매경쟁이 치열해지면서 같은 판매점에 동일한 소프트웨어를 다른 가격에 납품하거나 같은 상권 내에 복수의 도매상이 난립해 가격 경쟁을 부추기는 등의 부작용이 발생했기 때문으로 세가는 이번 직판체제 도입으로 상품의 적정 공급과 과열경쟁의 완화에 주력하는 한편 판매점으로부터 시장정보를 직접 입수해 상품 개발 등에 활용할 계획이다.

'화랑'의 모델 황수일 선수 태권도 대회에 3위

지난 10월 19일 동경 국립 요요기(代代木) 경기장 제1 체육관에서는 한국의 국기인 '태권도' 콘테스트 「모란봉컵' 97」이 개최되었다. 특히 이날 시합에는 「철권3」의 캐릭터 중 태권도를 사용하는 한국 캐릭터 '화랑'의 모델이 되었던 '황수일' 선수도 참가했는데



경기 초반에 무릎을 다쳐 3위라는 기대 이하의 성적에 그치고 말았다. 하지만 이날 보여준 황선수의 기술은 태권도의 문외한이 보더라도 멋지다는 말이 저절로 나올만큼 화려했으며 경기를 본 관객들은 수많은 태권도 선수 중 왜 그가 '화랑'의 모델이 되었는 지 충분히 납득할 수 있었다고 한다.

소니 대작 게임 체험판 무료 배포

소니(SCE)는 올 연말에 발매될 예정인 다수의 PS용 소프트 체험판이 들어 있는 「착한 아이와 좋은 어른의 체험판(よい子とよいおとなの體驗版)」을 무료로 배포한다고 발표했다.

한편 이 체험판은 두 종류로 서로 다른 게임을 즐길 수 있는 것이 특징으로 일본내 PS 취급점이나 편의점에서 85만장을 배포할 계획이라고 밝혔다. 현재 첫번째 타이틀은 11월 중순부터 두 번째 타이틀은 12월 상순부터 배포할 예정이며 이와는 별도로 오는 11월 15일부터 개최되는 이벤트인 '플레이 스테이션 페스티발'에서도 무료로 배포될 예정이다. 하지만 과연 어떤 타이틀이 수록되는 지는 아직 미정이며 연내에 발매될 대작 소프트 중 선별해서 수록될 예정이라고만 밝혔다.

「레이지 레이서」 속편, 닛산과 제휴 개발



남코의 PS용 인기 레이싱 게임인 「레이지 레이서」의 속편이 등장했다. 이 타이틀의 명칭은 「레이지 레이서 R390GT1 스페셜」로 사실 이 소프트는 남코가 일본의 자동차 메이커인 닛산과 제휴하여 만든 것으로 이벤트용 특별 버전이다. 이 소프트는 이름 그대로 닛산의 'R390GT1'을 사용해 코스를 1주하여 타임어택을 즐기는 게임으로 10월 25일부터 11월 5일까지 치바의 마쿠하리 멧세에서 개최된 '동경 모터쇼'의 닛산 부스에서 플레이할 수 있다.

또한 남코에서는 앞으로도 이와 같이 요청이 있을 경우 일반 판매가 아닌 이벤트용 타이틀도 계속 제작할 계획이라고 밝혔다.

닌텐도 스페이스 월드 '97 개최

매년 개최되는 닌텐도의 게임 소프트웨어 축제 「닌텐도 스페이스 월드' 97」이 오는 11월 22, 23일 양일간 치바(千葉)현의 마쿠하리멧세(幕張メッセ)에서 개최된다. 초심회 유통업자들의 해산으로 인해 올해는 닌텐도의 독자적인 게임쇼로 개최되는 만큼 타이틀도 '초심회'에서 '닌텐도 스페이스 월드'로 개칭되었다.

국내에서도 직접 보러가는 유저가 있겠지만 게임쇼가 열리게 되면 어떤 타이틀이 전시되는 지가 가장 큰 관심거리이다. 물론 이번 전시 타이틀 중 가장 큰 기대작이라면 역시 「젤다의 전설」과 「요시 스토리」 등의 N64 타이틀과 GB용으로는 「포켓 몬스터 금 은」을 꼽을 수 있다.

게다가 「DD콩 레이싱」과 「벤조 앤 카즈이」가 거의 완성 버전이 전시되어 직접 플레이할 수도 있을 예정이다. 또한 닌텐도측에서도 이번에 전시되는 대부분의 타이틀에 대해서 플레이가 가능한 버전을 전시하고 싶다는 발표가 있었던 만큼 기대해도 좋을 듯싶다. 그리고 닌텐도를 제외한 서드 파티의 N64용 미발매 타이틀이 약 40여종 전시되며 이중에는 아직 발표되지 않은 타이틀도 포함되어 있다고 한다.

그외 닌텐도의 서브 캐릭터로 떠오른 '포켓 몬스터' 관련 상품이 대량 전시되며 '포켓 몬스터 일본 전국대회 결승' 등 다양한 이벤트가 준비 중이다.





피카츄도 등장 예정!

GOODS INFOS

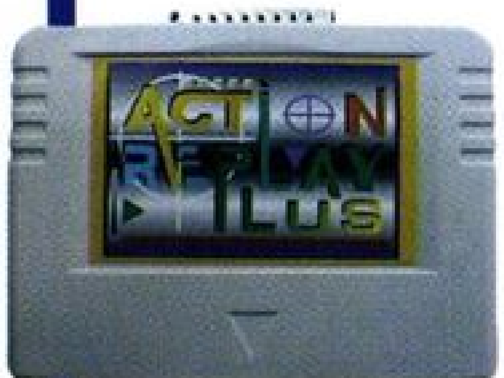
뉴스 라인에 이달부터 새롭게 GOODS INFOS가 신설됩니다. GOODS INFOS는 연일 쏟아지는 게임관련 신상품정보들을 신속 정확하게 독자들에게 전할 것입니다.

타임 아웃 비디오 게임 IC 카드



이것은 기존의 PS 메모리 카드의 8배의 용량을 가지고 있는 IC 카드이다. 기존 메모리 카드와 같은 15블럭의 스페이스를 가지는 페이지를 8개나 가지고 있다. 페이지를 넘기는 방법은 카드 위에 붙어 있는 버튼을 이용해 가고 싶은 페이지 만큼 누르는 것, 즉 4페이지로 가고 싶다면 버튼을 4번 연속해서 누르면 된다. 만약 작동이 이상할 경우는 버튼을 9번 이상 눌러서 리셋시킨 후 다시 사용하면 된다. 단 일반 메모리 카드에 비해 다소 불안정하므로 게임 플레이용보다는 세이브 데이터를 모아놓는 창고형 메모리 카드로 사용하는 편이 좋다.

3가지 기능 복합된 액플 플러스



그동안 발매된 액션 리플레이는 간단한 코드 입력에 의해 원활한 게임 진행만을 보조해주는 역할이었지만 이번에 나온 「액션 리플레이 플러스」는 액플의 기능 이외에도 여러가지 기능이 장착되어 있다. 액션 리플레이 플러스는 액플 기능 이외에 파워 메모리, 컨버터로도 사용 가능하며 얼마전 발매된 SS용 「사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림」의 램팩 기능까지도 대신할 수 있는 액플 최신 버전이다.

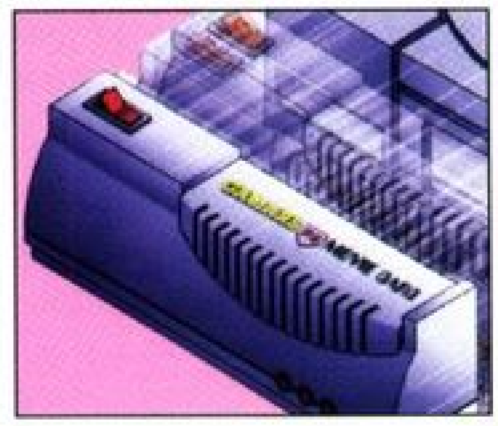
문의처 : 게임본부(02-701-1667)

4대의 게임기 모두 연결하는 AV/TV 게임 셀렉터



AV기기나 게임기를 4대까지 TV와 접속할 수 있는 셀렉터가 등장했다. AV/TV게임 셀렉터는 그동안 여러대의 게임기를 TV접속 단자에 복잡하게 연결하는 불편함을 일소하는 동시에 한번의 연결로 입력 스위치로 자신이 즐기고 싶은 게임기 번호를 선택만하면 되는 편리함이 장점이라 할 수 있다. 이 게임 셀렉터는 여러대의 게임기를 가지고 있는 유저에게 필수품이라 할 수 있다.

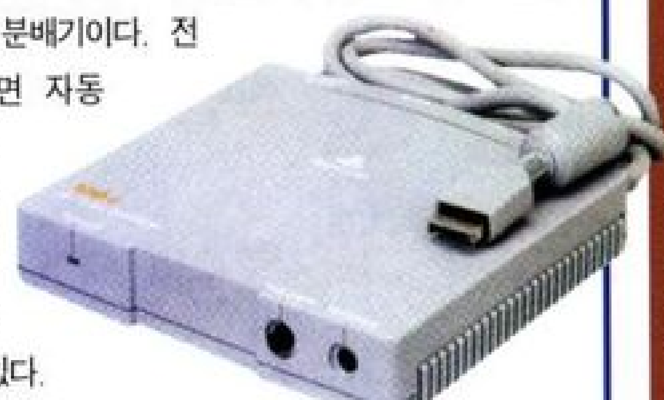
가마스 PS 무비 카드



가마스 PS 무비 카드는 플레이 스테이션에서 비디오CD를 볼 수 있도록 해주는 주변기기로 플레이 스테이션의 전원부에 간단히 부착시키기만 하면 사용할 수 있다. 이와같은 간편한 장치를 통해서 멈춤, 고속 재생, 되감기가 가능하며 일본, 미국, 유럽 등지의 어떤 기종의 플레이 스테이션과도 호환되는 주변기기이다.

문의처 : 게임본부(02-701-1667)

PC/PS자동 분배기

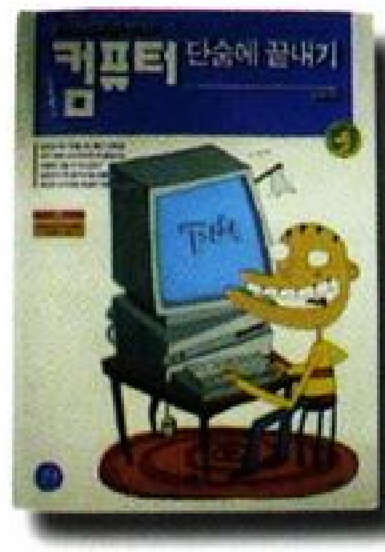


PC와 플레이 스테이션을 하나의 모니터로 즐길 수 있는 분배기이다. 전원을 켜면 자동적으로 화면을 변환시켜주는 기능도 있다.

(가격 : 19,800엔)

문의처 : 일본 와카제작소(03-3787-0531)

컴퓨터 단숨에 끝내기



도서출판 길벗에서 왕초보들의 컴맹 탈출을 도와주기 위해 「컴퓨터 단숨에 끝내기」를 발간했다. 윈도우95, PC 통신, 인터넷 모두 합해 14시간이면 모두 마스터할 수 있는 이 책은 배워야 할 내용을 중요한 순서대로 우선 순위를 매겨 확실한 가르침의 길을 열어두었기 때문에 누구나 쉽게 컴퓨터를 배울 수 있다. 특히 이 책은 인터넷 서비스 무료 이용권(7000⇒무료)을 제공하고 있기도 하다. (가격 : 7,500원)

문의처 : 도서출판 길벗(02-332-0931)

보이스 록온



실내에서 즐길 수 있는 버철 슈팅 게임으로 사용자의 음성 인식 기능의 입력에 의해 다른 사람의 무단 사용을 제한할 수 있다. 혼자만이 즐길 수 있는 획기적인 게임. (가격 6,980엔)

문의처 : 일본 세가(0120-012-235)

신세대개조칩 '콩알칩' 인기

용산게임기수리센터에서는 기존에 사용되고 있는 개조칩에 비해 가격이 저렴하고 불량률이 적은 새로운 칩인 일명 콩알칩을 부착해 주고 있다. 현재 시중에서 유통되고 있는 4~5종의 칩은 대부분 대만산 칩으로 성능은 좋은 편이지만 불량률이 높으며 점진적으로 기계 자체에 손상을 주기 때문에 CD구동이 잘 안되는 경우가 많았다. 일명 콩알칩은 이러한 단점을 보완해 기계적 반응이 즉각적으로 이루어져 사용자들에게 호평을 받고 있다.



문의처 : 용산게임기수리센터(02-713-5853)



이번의 적은 하이테크 닌자다!

메탈기어 솔리드

■ 제작사: 코나미
■ 장 르: 잠입액션
■ 현지발매일: 98년
■ 현지발매가: 미정

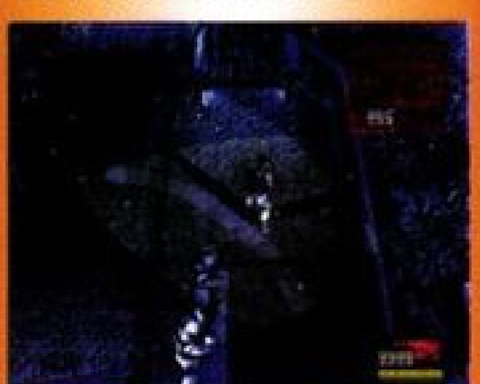
지난 E3쇼 이후로 한동안 잠잠했던 메탈기어의 신정보가 또 공개되었다. 007같은 스파이영화의 적기지 침투를 리얼하게 경험하는 소프트인 메탈기어. 발매일이 계속 연기되고 있기는 하지만 날이 갈수록 매끈해지는 영상처리는 유저들의 마음을 더욱 부풀리고 있다.

더욱 리얼해진 가상전쟁을 경험하자

[illegible]화같은 영상물에서 적기[illegible]할 때 보면 서쪽을 쳐서 [illegible]라게 한다음 동쪽으로 잠입[illegible]우를 많이 보게 된다. 그런 [illegible]식을 게임에서 이용할 수 [illegible] 모른다. 이번에 공개된 사진을 보면 스팅거 미사일로 적기지를 공격하는 모습이 있는 것이다. 게임의 특성상 솔리드 스네이크 혼자 적진을 향해 돌격! 이라는 식으로 진행될리는 없으므로 일단 소란을 일으킨 뒤 다른 곳으로의 침입도 고려해 볼 수 있지 않을지.




스팅거 미사일이 적기지로 날아간다


서치라이트의 행방에는 항상 주의를 기울여야 한다


화면 왼쪽에 이상한 일그러짐을 보라


솔리드 스네이크와의 충격전

첨단 기술을 응용한 닌자의 정체는?

메탈기어 솔리드의 동영상에 빠짐없이 등장하는 정체불명의 사나이. 그의 정체는 아직 알 수 없지만 적어도 반란을 일으킨 폭스 하운드의 멤버는 아닌 것으로 보인다. 날렵해 보이는 몸매와 첨단기능의 스텔스기능을 이용한 온신술. 그리고 장검은 그야말로 미래의 닌자를 연상시키는데 부족함이 없다. 아마도 솔리드 스테이크처럼 은밀하게 기지에 잠입한 것으로 보이는 닌자는 대체 어떤 활동을 보여줄 것인가.


가면 안에는 인간의 얼굴이…



바로 지금이 긴장할 때다

이번에 새로 추가된 요소가 바로 ?모드. 적이 솔리드스네이크를 발견하지는 못했지만 발소리같은 기미를 눈치채고 뭔가가 이상하다! 라고 생각한 시점에서 물음표가 나타난다. 이 표시가 뜨는 순간 플레이어는 다른 곳으로 몰래 도망갈 것인가. 소리없이 적을 해치울 것인가를 재빨리 결정해야만 하는 것이다. 한층 긴장감을 고조시키는 요소임과 동시에 플레이어를 더욱 게임에 몰입할 수 있게 있을 것으로 보인다.


가슴이 두근두근 조마조마


어니 숨어있는 장소에 쥐가 등장! 미션 임파서블을 연상케 한다


이들의 쿠데타의 주역들이다



ARC 특보

축구 게임도 남코가 만들면 짱이 된다!

리베로 그란데(가칭)

ARCADE
■ 제작사: 남코
■ 장르: 스포츠
■ 현지발매일: 97년 11월말
■ 국내 유통사: 미정

프랑스 월드컵의 열기로 온 국민의 관심이 축구에 쏠려있는 지금, 기존의 축구 게임의 고정관념을 완전히 뛰어넘는(통신 대전도 가능) 새로운 게임이 등장한다. 지금까지 발매된 모든 축구 게임을 뛰어넘는 새로운 컨셉의 「리베로 그랜드(가칭)」가 바로 그것이다. 이 새로운 정보의 챔프 창간 5주년 기념 남코사 방문을 통해 입수된 것으로 국내 발매도 곧 이루어질 전망이다.

새로운 시점으로 즐기는 축구 게임 등장

지금까지 등장한 축구 게임은 대부분 횡 스크롤 또는 종 스크롤에 멀리 떨어진 관중석의 시점에서 경기를 관람하는 것들이 대부분이었다. 아케이드용으로 최고 인기 축구 게임인 「버철 스트라이커2」도 그랬고 최근 N64로 발매된 「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」도 마찬가지였다. 그 이전에 등장했던 축구 게임들과 다른 점은 단지 시점 변경이 가능하다는 것 뿐이었다. 하지만 이번에 남코에서 새롭게 발표한 「리베로 그란데」는 그것들과는 차원을 달리한다. 레이싱에서나 사용되었던 1인칭 시점(또는 선수 바로 뒤의 시점)으로 만들어졌기 때문에 완벽한 3D 세계에서 자신이 직접 경기에 참가한 듯한 리얼함의 초극대화를 실현하고 있다.



전방의 태클을 주의하자



태클 시에는 시점이 축소된다



빈 공간을 찾아 패스하자

남코와 세가의 대결은 축구로 이어지고

남코의 「리베로 그란데」 발매로 남코와 세가는 레이싱, 3D격투에 이어 스포츠에서도 치열한 경쟁을 벌이게 되었다. 「버철 스트라이커2」는 모델3를 사용해서 실사에 가까운 엄청난 그래픽을 보여주었다. 「리베로 그란데」는 「버철 스트라이커2」와는 완전히 다른 스타일의 게임이므로 이 두 게임의 경쟁을 지켜보는 것 또한 재미있을 것이다.



롱패스 시에는 시점이 이렇게 변한다

선수의 시점으로 더욱 전략적인 게임 가능

1인칭의 3D 시점에서 즐기게 되므로 지금까지의 축구 게임에서 통용되었던 방법은 이제 통하지 않는다. 그라운드에서 뛰고 있는 수많은 선수들을 한눈에 보며 즐기는 단순한(?) 방법으로는 즐길 수 없다는 것이다. 실제 선수가 되어 공이 있는 곳으로 뛰어다닌다! 자신의 뒤쪽은 바라볼 수 없으므로 드리블에도 신경을 써야하며 패스할 공간을 찾아보고 주위 선수들의 위치도 살펴보는 등 자신 실제로 뛰고 있는 것 같은 리얼함을 느낄 수 있다.

특급 사커 테크닉도 구사 가능

리베로 그란데는 기본적으로 축구의 리얼함을 매우 강조했지만 신기에 가까운 축구의 멋진 테크닉도 구사할 수 있다. 승리를 위해서 드리블, 패스는 물론이고 힐패스(뒷발 패스), 점프 페인트, 로빙슛 등의 고난이도 테크닉을 총동원해야한다.

리베로 그란데란?

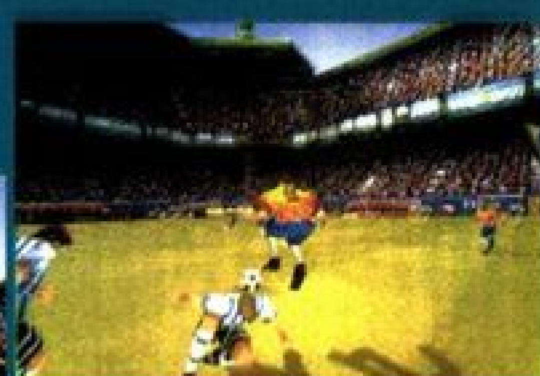
리베로 그란데란 상당히 의미있는 제목이다. 일반적으로 디펜더(수비수), 미드필더, 포워드(공격수) 등으로 포지션이 나누어지고 각각 다른 임무를 띄고 포시션에 맞는 영역 안에서만 뛸 수 있지만 리베로는 자신의 능력을 최대한 발휘, 수비를 맡고 있다가 공격에도 가담하고 슈팅도 날린다. 따라서 축구에서 리베로는 모든 면에서 가장 뛰어난 능력을 지니고 있는 선수가 맡게 된다. 세계적으로 유명한 리베로에는 은퇴한 독일의 마테우스가 있고, 우리나라의 홍명보 선수도 아시아 최고의 리베로라 불리운다.



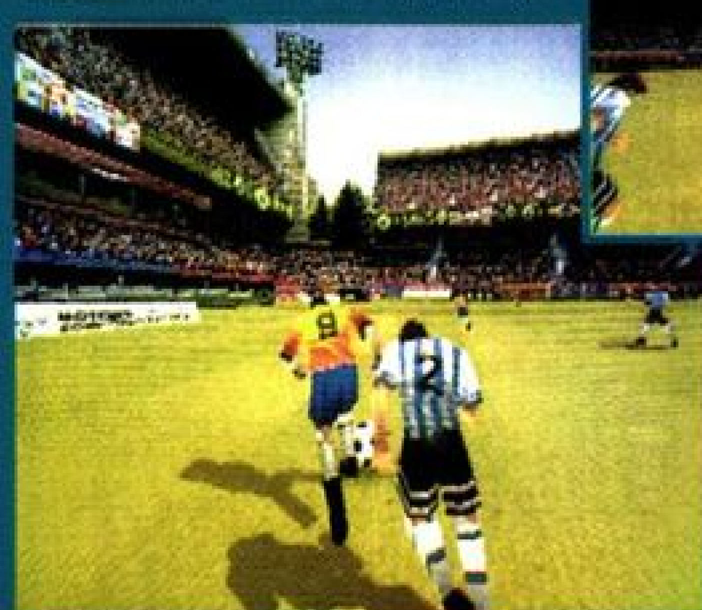
필드 전체를 누벼라



공격의 흐름을 끊어라



멋진 페인팅



주위를 살피며 드리블

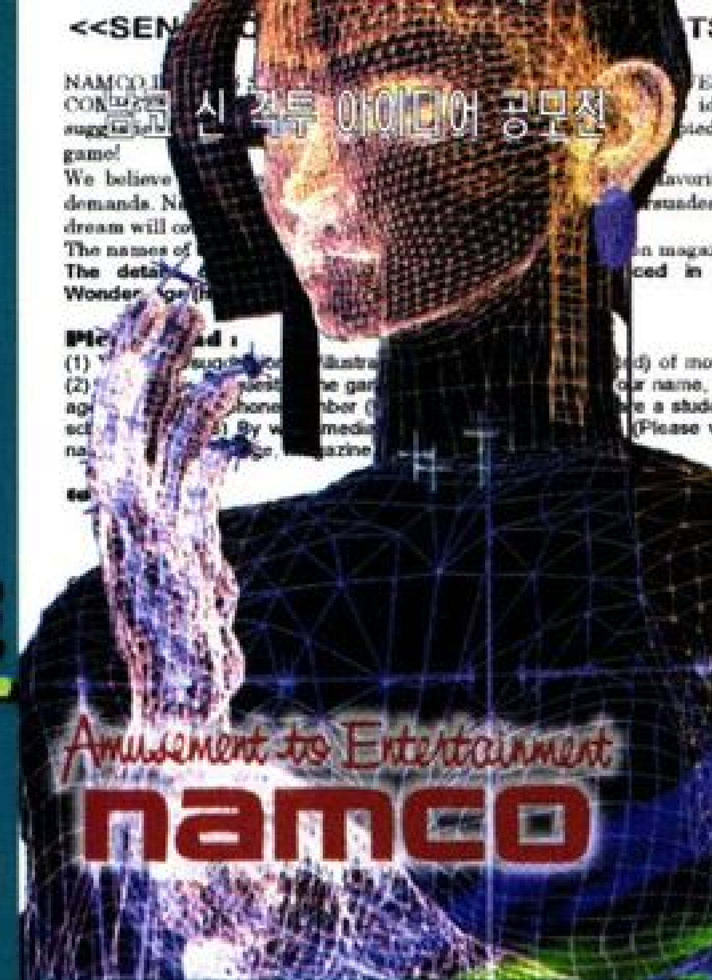


상대편의 키를 넘기는 패스를

남코, 챔프 공동 이벤트

남코, 뉴 격투 프로젝트 신기획 모집 이벤트

한국 매니어 아이디어 大모집!



남코는 세계의 아케이드 매니어들을 대상으로 자신이 고안해 낸 고유 동작과 필살기 응모 이벤트를 개최한다. 세계의 아케이드 매니어들이 응모한 신선한 동작과 필살기들을 남코의 새로운 격투 프로젝트 팀이 면밀히 분석해 그 중 가장 뛰어난 응모작들은 이번에 새로 기획 중인 격투 게임에 채택될 예정이다.

남코는 그동안 여러 격투 대작들을 제작해 왔지만 이번처럼 유저의 의견을 수렴해서 게임을 제작하는 것은 처음 있는 일이다. 보다 나은 게임을 위해서는 게임 유저들이 가장 좋아하는 동작이라든지 필살기 등이 채용되어야 한다고 남코의 개발진들은 생각하고 있다.

덧붙여서 이번에 남코에서 개발되는 격투는 일반 격투가 아닌 무기를 사용하는 격투라고 한다.

신기술 모집에 관한 세부 사항은 남코의 원더 페이지(http://www.namco.co.jp)를 통해 수일 내에 발표될 예정이다.

응모방법

1. 캐릭터의 동작 또는 필살기에 대한 기획(동작 & 필살기 모습은 삽화 첨부 요망)
2. 격투 게임에 대한 자신만의 의견이나 요구 사항
3. 응모자의 주소(영문)
4. 응모자의 성명(영문)
5. 응모자의 나이
6. 응모자의 전화번호
7. 응모자의 직업(학생일 경우 학교명)
8. 어떤 매체를 통하여 이 이벤트에 대해 알게 되었는지에 대해 (잡지명 또는 홈페이지의 주소 등을 상세하게 기재 요망)
9. 응모작은 기본적으로 일본어 또는 영어로 작성하는 것을 원칙으로 함

보내실 곳

New Weapon Fighting Game Moves/Arts Competition Receipt
Namco Ltd., 2-8-5 Tamagawa, Ota-ku, Tokyo 146 Japan

응모마감

■ 1997년 12월 16일 (일본표준시간)

특별 상품 내용

▶**A상 : 남코 오리지널 점퍼(개발팀의 사인이 들어간 오리지널 CG 일러스트레이션)**

▶**B상 : 게임 디자인 스케치 모음집, 개발팀의 즉흥 기획안 모음집**

■ 모든 응모자들 중 200명에게 이 게임의 오리지널 전화카드 증정

■ A상은 응모자의 기획이 수정없이 그대로 게임에 반영되는 작품에 한하고 B상은 응모자의 기획이 게임에 부분적으로 이용되는 작품에 수여된다.

※ 남코사는 TM와 새로운 기획과 게임에 채택된 모든 권리를 저작권으로 가지게 된다.

챔프의 남코 이벤트 응모 대행 서비스

게임챔프는 위의 남코 신기획 모집 이벤트에 응모하는 챔프 독자들을 위해 응모 대행 서비스를 개시한다. 남코사는 기본적으로 영문 또는 일본어로 작성된 기획을 요구하고 있기 때문에 챔프 독자들 중 외국어가 능숙하지 않은 응모자들을 위해 외국어 번역 서비스를 개시한다. 단 독자의 기획안 중 그림은 그대로 사용하되 설명 부분만을 번역해 남코사로 보낼 예정이다.

● 일본 남코의 마감이 97년 12월 16일까지이므로 챔프 독자들 중 응모 대행 서비스를 이용하고자하는 응모자는 늦어도 12월 5일까지는 챔프로 자신의 기획을 보내야한다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1
범경빌딩 5층 월간 게임챔프
남코 이벤트 응모 대행 서비스 담당자 앞



"군침 도는 한국 시장 진출, 말할 단계 아니다"

남코 해외판매부 아시아 오세아니아과 하야시 죠오지(林 讓治) 과장

"최근 한국에 남코의 직접 진출 소문이 파다하다니 조금 이상하군요. 한국의 대기업과의 제휴설은 더욱 아닙니다. 그러나 한국의 대기업들이 제휴와 관련해 방문이 잦았던 것은 사실입니다. 그러나 현재로서는 조금 이른 상황이 아닐까요?" 남코 해외판매부의 아시아 담당 하야시 과장은 남코의 한국 진출 소문을 일축했다.

"남코는 현재 아시아 시장 전반에 관해 조사 단계입니다. 3년 전에는 대만이 아시아에서 가장 큰 남코의 시장이었습니다. 그러나 현재는 한국이 가장 큰 시장으로 부상하고 있는 중입니다. 그렇기 때문에 아시아의 여러 국가들 중 한국 시장에 대해 가장 적극적으로 검토하고 있는 것은 사실입니다." 하야시 과장의 말을 통해 남코도 한국을 거대 시장으로 인식하고 무엇인가 큰 프로젝트를 준비 중인 것을 느낄 수 있었다.

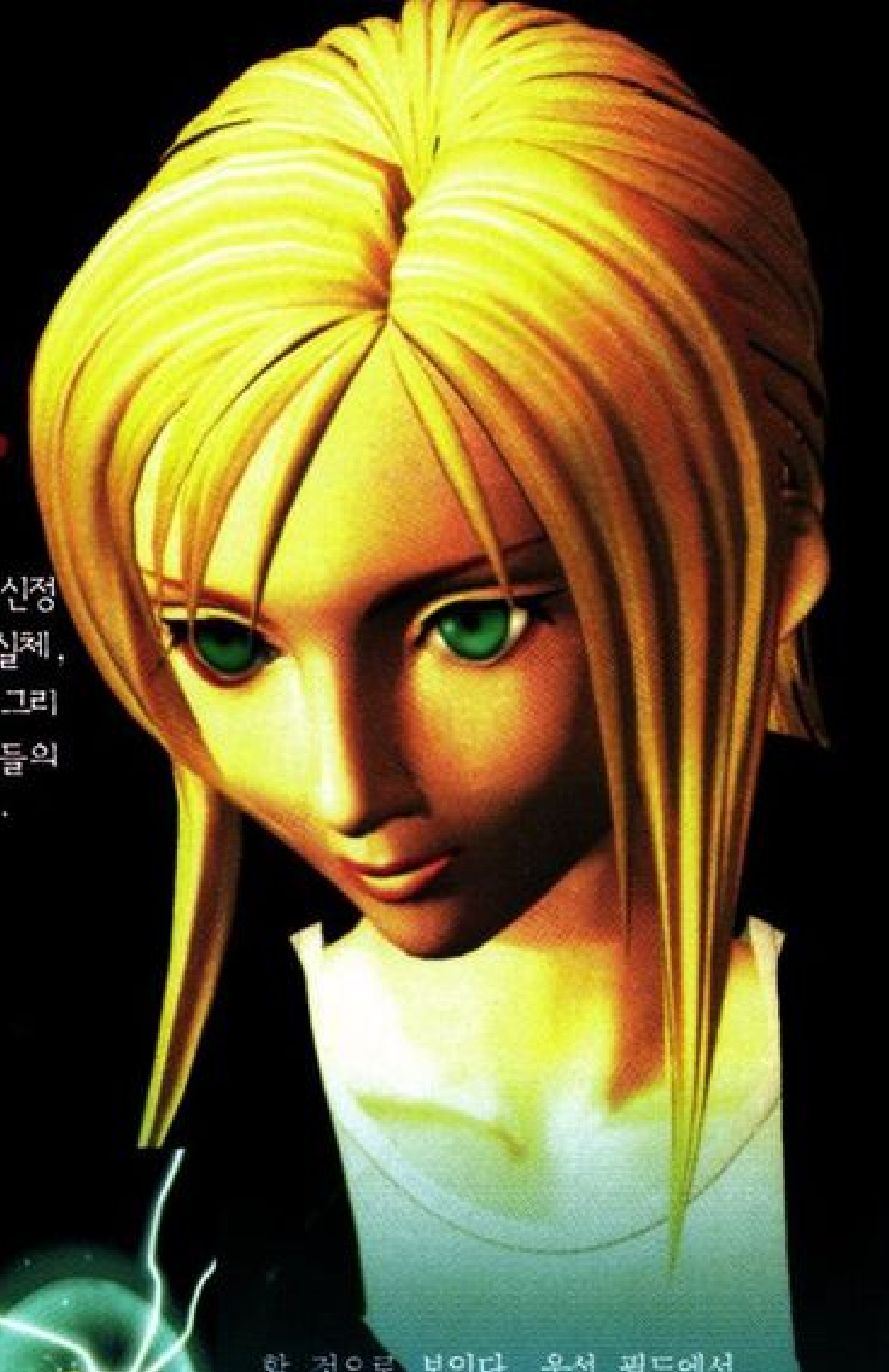
요즘 주목받고 있는 스퀘어와 남코의 공동 프로젝트 에어가이츠에 대해 하야시 씨는 "남코의 기판을 이용해 남코와 스퀘어가 공동 개발 중인 게임으로 저는 마케팅 쪽이기 때문에 현재 어느정도 개발됐는지 확실히 알 수 없지만 12월 17일부터 서울에서 열리는 어뮤즈월드 '97에서 에어가이츠의 더욱 완성된 모습을 한국 팬들에게 공개할 예정입니다." 그와 함께 PS용 철권3의 발매일에 대해 묻자 "사실 남코에 있는 저희도 잘 모릅니다. 회사 내에서 대작 게임의 발매일은 철저히 비밀리에 붙여지기 때문에… 그러나 개인적인 생각으로는 내년 봄 정도가 되지 않을까요. 한국에서 철권3의 인기가 그렇게 높습니까?" 하야시 과장은 조금 의아하다는 듯이 되물었다. 한국에서의 철권3의 인기는 팀배틀 팀이 다수 존재한다는 것만 봐도 알 수 있다고 하자 그는 팀배틀에 관한 이것저것을 질문하면서 여건이 된다면 한국에서의 이벤트를 검토하겠다고 말했다.

끝으로 그는 "최근 한국 게임시장은 법적 규제 완화로 활성화될 조짐을 있으며 유저들의 적극적인 관심으로 무한한 잠재력을 보이고 있기 때문에 크게 발전할 것"이라고 한국 시장을 전망했다.

PS 특보

스퀘어에서 직접제공한 뜨거운 정보

패러사이트 이브



- ■ 제작사: 스퀘어
- ■ 장르: 시네마틱 RPG
- ■ 현지발매일: 겨울예정
- ■ 현지발매가: 미정

스퀘어의 올겨울 최고 기대작인 패러사이트 이브의 신정보가 공개되었다. 드디어 밝혀진 신 전투 시스템의 실체, 그리고 새로운 NMC(네오 미토콘드리아 크리쳐)들, 그리고 정체를 드러낸 이브의 공포스러운 모습 등 유저들의 가슴을 설레이게할만한 정보들을 지금 여기 소개한다.

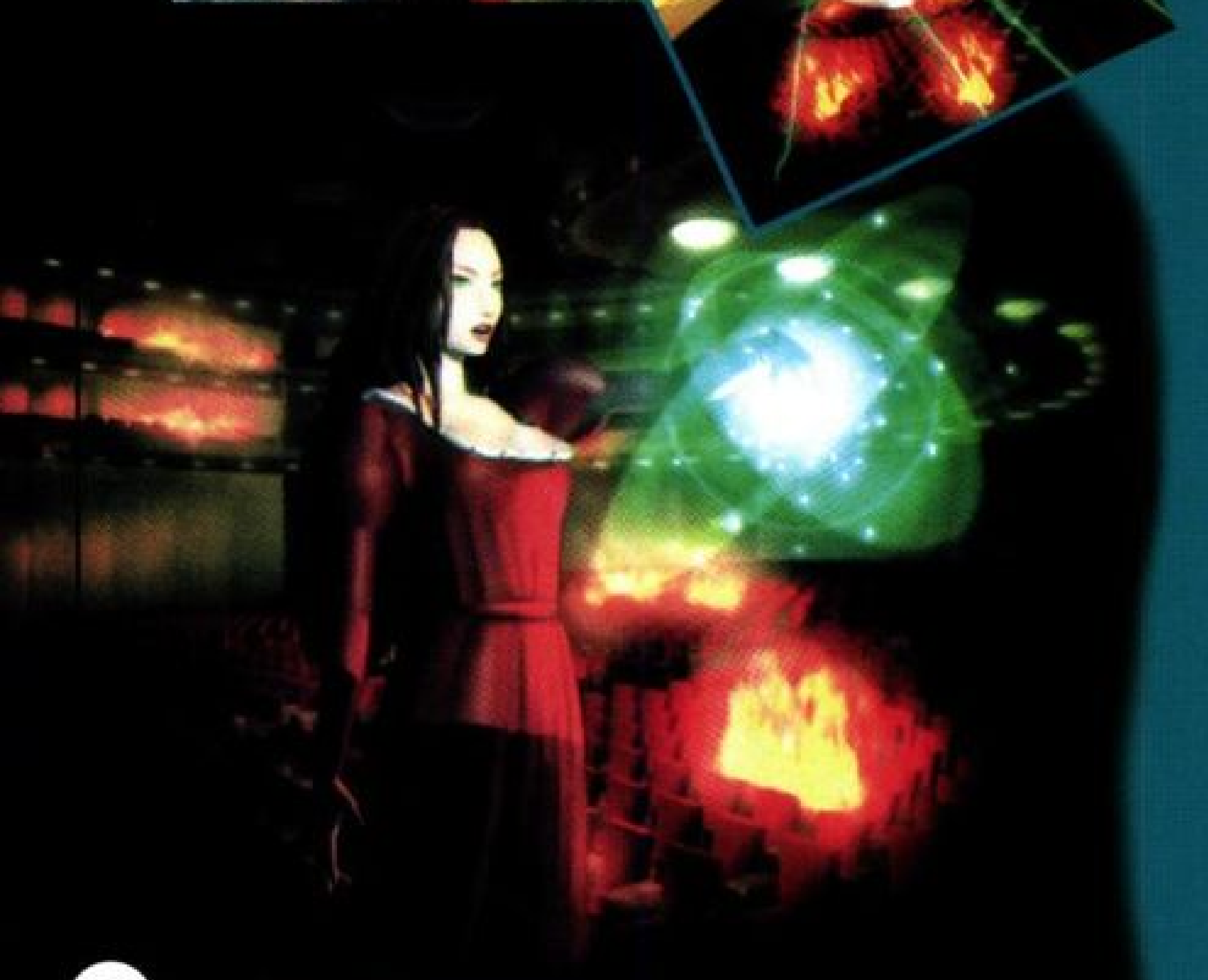
그녀의 이름은 이브

지난호에 소개하였던 메리사 피어스의 오페라신에서 새로운 추가 사진들이 공개되었다. 그 장면들은 바로 그녀가 관객들을 직접 공격하는 장면. 혹은 마야의 첫 번째 전투 상대가 다름아닌 이브라는 사실을 감안할 때 이브와 마야와의 전투장면일 가능성도 있다. 우리들의 상상을 초월하는 초자연적인 힘을 발휘하는 메리사. 물론 그것은 그녀의 힘이 아닌 그녀안에서 잠으로부터 깨어난 이브의 힘인 것이다.













액티브 배틀은 진화를 거듭한다

FF7에도 사용되었던 액티브 배틀시스템이 이 패러사이트 이브에서도 사용된다는 것은 이미 알려진 사실. 하지만 액티브 배틀이라면 보통 우리가 커맨드를 입력할 때에는 시간이 흐르지 않게 할수 있다. 그것 때문에 일부 팬들은 과연 이러한 시스템에서 바이오하자드와 같은 긴박감이 살아날 수 있을 것인가를 걱정했었다. 하지만 이번에 발표된 구체적 전투시스템은 액티브 배틀의 발전형이라는 말에 부끄럽지 않은 훌륭한 것으로 패러사이트 이브의 독특한 게임성 확보에 큰 역할을 할 것으로 보인다. 우선 필드에서 적과 접촉하게 되면 바로 자동으로 전투가 벌어지게 된다. 전투에 들어가면 서로의 액티브 게이지가 차기 시작하고 먼저 게이지가 찬 쪽부터 공격이 시작된다. 여기까지는 FF7의 시스템과 동일. 바로 여기에서부터가 틀려지는데 종전의 액티브 배틀은 자신의 게이지가 찰 때까지 아무 것도 할 수 없었지만, 이번에는 게이지가 차기 전이라도 적의 공격을 직접 움직이면서 피한다는 리얼타임 플레이의 요소를 도입한 것이





잠시의 방심도 허용치 않는다

다. 이는 액티브 타임배틀의 새로운 활용방식으로 주목할 만한데 이로서 종래의 RPG전투에서 볼 수 없었던 좀더 박진감있는 전투를 기대할 수 있게 되었다.

공격의 프로세스

일단 마야의 ATB바가 다 차면 바가 점멸하기 시작한다. 그때 공격 버튼을 누르면 명중률 레이더가 표시되면서 어택모드로 전환. 십자키의 조작으로 목표를 설정한 뒤 공격에 들어가게 된다. 명중률 레이더는 공격의 적중률이 높은 범위를 표시해 주는 레이더로 사정거리를 표시해 주는 것은 아니다. 돔형으로 구성되는 명중률 레이더는 지상범위는 파란색, 공중범위는 녹색으로 표시되며 아야의 레벨이 올라가거나 무기가 변함에 따라 그 범위는 변하게 된다.

스토리소개

돌연 모습을 감춘 이브를 쫓아 지하수로로 들어간 마야는 미로와 같은 공간을 헤매기 시작하는데 그녀를 반기는 것은 수 많은 몬스터들이었다. 다시 지상으로 돌아온 마야는 수많은 매스컴들의 혹독한 질문에 곤욕을 치루게 되는데 이런 그녀를 구해준 것은 바로 다니엘 형사였다. 다니엘과 함께 서로 돌아온 아야는 크리스마스의 참사를 두려워하는 동료들과 직면하게 된다. 사건의 진실을 아는 유일한 사람인 그녀에게 모든 책임을 지우려 하는 그들. 과연 아야는 이 위기를 어떻게 헤쳐나갈 것인가.


지하수로로 잠입한 마야


극장앞은 취재진들이 모여있었다



크리스마스의 비극은 모두를 슬프게 한다


마야의 말에 두려움을 보이는 동료들


부장은 기자회견에 출석할 것을 권한다



이곳에서 장비를 재정전

신 NMC 엘레게이터의 제작과정

와이어 플레임 모드



쉐이딩 모델



완성



화면설명



- A: 현재 남은 HP/최대HP
- B: 액티브타임바: 바가 다 차면 활동할 수 있게 된다
- C: 아직 용도는 확실치 않지만 일반적 RPG의 MP와는 약간 다른 식으로 운용되는 것 같다. 하여튼 특수공격계의 게이지로 보인다
- D: 명중률레이더. 녹색은 공중, 청색은 지상의 범위를 나타낸다
- E: 어택 윈도우: 상- 지정탄수(공격회수), 하: 잔탄수

차례차례 등장하는 새로운 몬스터들

이번에도 역시 새로운 NMC(네오 미토콘드리아 크리쳐)들이 다수 등장했다. 정상적인 생물들이 미토콘드리아의 힘을 빌어 상상을 초월하는 몬스터로 다시 태어난 모습들. 과 연 이런 괴물들과 마야는 어떻게 싸워나갈 것인가



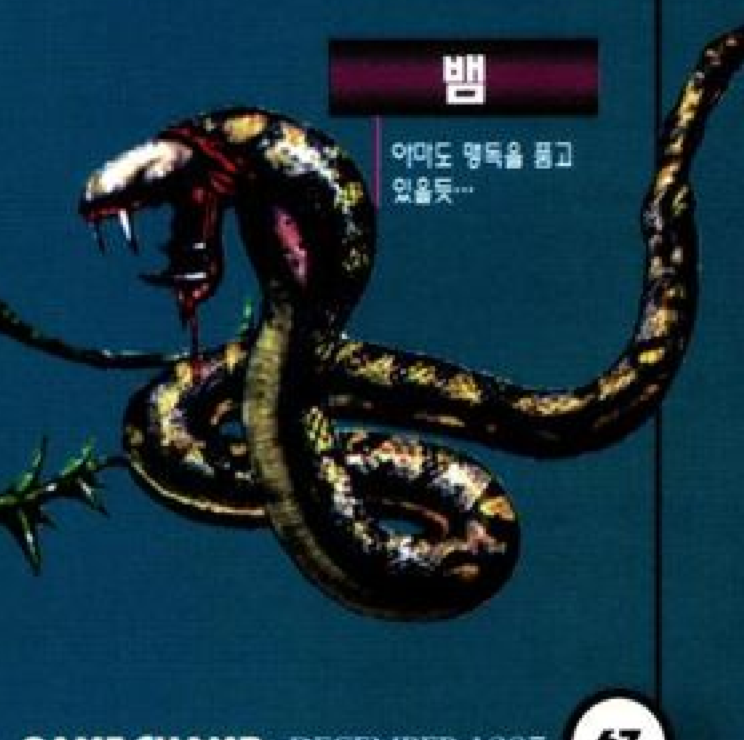
원숭이

대체 부정형화된 원팔에서 어떤 공격이 나올 것인지…



식물

긴 가지로 공격해올 것 같다



뱀

어미도 맹독을 품고 있을듯…

TOP GAME RANKING

그동안 새턴 팬들은 물론 슈퍼 로봇을 좋아하는 매니어들을 몹시 갈증나게 했던 「슈퍼 로봇대전F」가 지난달 발매되면서 비디오 게임계에 폭풍을 일으키고 있다. 「F」는 지난달 인기 소프트의 2위에서 이달에는 1위에 자리를 잡고 앉아 장기투숙 채비를 하고 있다. 또 「바이오 하자드」감독편집판」에 수록되어 있는 「바이오 하자드2」의 체험판 공개 때문인지 기대 소프트 랭킹에서는 「바이오2」가 다시 1위로 떠올랐다. 또 새턴 랭킹에서는 「론도」가 발매되자마자 2위에 오르는 기염을 토하고 있다.

*이달에는 창간 5주년을 맞아 프레랭킹 코너에 97년 한해동안 공략한 게임들 중 TOP 5를 뽑았으며 별책부록 중 독자들의 호응도가 가장 높았던 순으로 순위를 매겨 보았다.

■ 통계기간: 1997년 10월 11일 ~ 11월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 11월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 슈퍼 로봇대전F [↑-1]
SS
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일



2 프론트 미션2 [NEW]
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 9월 25일



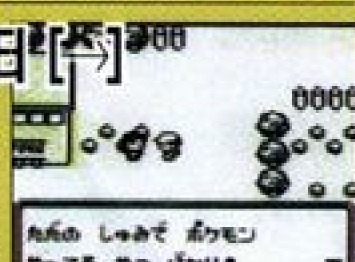
3 브레스 오브 파이어3 [NEW]
PS
RPG
캡콤
97년 9월 11일



4 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판 [↓-3]
PS
코나미
스포츠
97년 8월 28일



5 포켓 몬스터 [→]
GB
닌텐도
RPG
96년 2월 27일



6 문라이트 신드롬 (NEW)
PS/휴먼/어드벤처/97년 10월 9일

7 사가 프론티어 (↓-4)
PS/스퀘어/RPG/97년 7월 11일

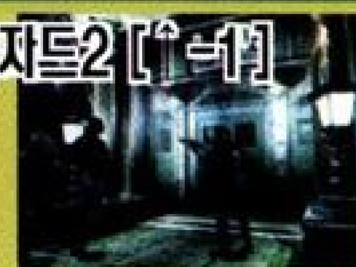
8 드래곤 볼Z 파이널바우트 (↓-4)
PS/격투 액션/반다이/97년 8월 21일

9 바이오 하자드 감독편집판 (NEW)
PS/어드벤처/캡콤/97년 9월 25일

10 론도 -윤무곡- (NEW)
시뮬레이션 RPG/아트라스/97년 10월 30일

기대 소프트 TOP 10

1 바이오 하자드2 [↑-1]
PS
호러 어드벤처
캡콤



2 드래곤 퀘스트VII [↓-1]
PS
RPG
에닉스



3 패러사이트 이브 [→]
PS
어드벤처
호러RPG
스퀘어



4 그랜디아 [↑-2]
SS
RPG
게임 아츠



5 초코보의 이상한 던전 [→]
PS
RPG
스퀘어



6 슈퍼 로보트 대전F 완결편 (NEW)
SS/시뮬레이션/반프레스토

7 테일즈 오브 데스티니 (→)
PS/RPG/남코

8 포켓 몬스터2 (→)
GB/RPG/닌텐도

9 사쿠라 대전2 (↓-5)
SS/RPG/세가

10 철권3 (→)
PS/격투 액션/남코

창간 5주년 기념 랭킹

'97 챔프 베스트 공략 TOP 5

1 파이널 판타지VII
게재 월호: 97년 3월호



2 슈퍼 로봇대전F
게재 월호: 97년 11월호



3 파이널 판타지 택틱스
게재 월호: 97년 8월호



4 사가 프론티어
게재 월호: 97년 9월호



5 사무라이 스피리츠 무사도 열전
게재 월호: 97년 8월호

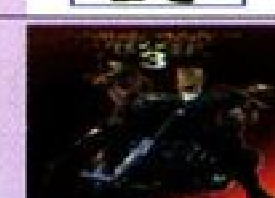


'97 챔프 베스트 부록 TOP 5

1 파이널 판타지VII 완전공략본
3월호 특별 부록



2 철권3 스페셜 핸드북
10월호 특별 부록



3 FF택틱스 퍼펙트 북
8월호 특별 부록



4 킹오파 '97 퍼펙트 북
9월호 특별 부록



5 GO! GB 공략왕
5월호 특별 부록

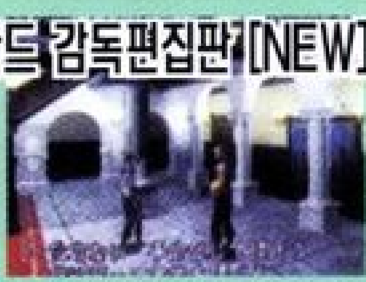


플레이스테이션 TOP 5

1 프론트 미션2 [NEW]
시뮬레이션 RPG
스퀘어
9월25일



2 바이오 하자드 감독편집판 [NEW]
어드벤처
캡콤
9월25일



3 브레스 오브 파이어3 [↓-1]
RPG/캡콤/9월11일

4 모두의 골프 [NEW]
스포츠/소니/7월17일

5 사가 프론티어 [↓-1]
RPG/스퀘어/7월11일

새턴 TOP 5

1 슈퍼 로봇대전F [→]
시뮬레이션 RPG
반프레스토
97년 9월 25일



2 론도 -윤무곡- [NEW]
시뮬레이션 RPG
아트라스
97년 10월 30일



3 데드 오어 얼라이브 [NEW]
격투 액션/테크모/97년 10월 9일

4 전일본 프로레슬링 [NEW]
스포츠/세가/97년 10월 23일

5 사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림 [NEW]
격투 액션/SNK/97년 10월 2일

닌텐도64 TOP 5

1 인터내셔널 슈퍼스타 사커64 [→]
스포츠
코나미
97년 9월 20일



2 골든 아이 007 [↑-1]
슈팅
닌텐도
97년 8월 23일



3 폭 봄버맨 [NEW]
액션/허드슨/97년 9월 26일

4 열투! 킹 오브 파이터즈 '96 [↓-1]
GB/격투 액션/타카라/97년 8월 8일

5 게임에서 발견! 타마고치2 [NEW]
GB/육성 시뮬레이션/반다이/97년 10월 17일

아케이드 TOP 5

1 더 킹 오브 파이터즈 '97 [→]
격투 액션
SNK



2 더 로스트 월드 [↑-1]
슈팅
세가



3 슈퍼 잼파이터 미니믹스 [NEW]
격투 액션/캡콤

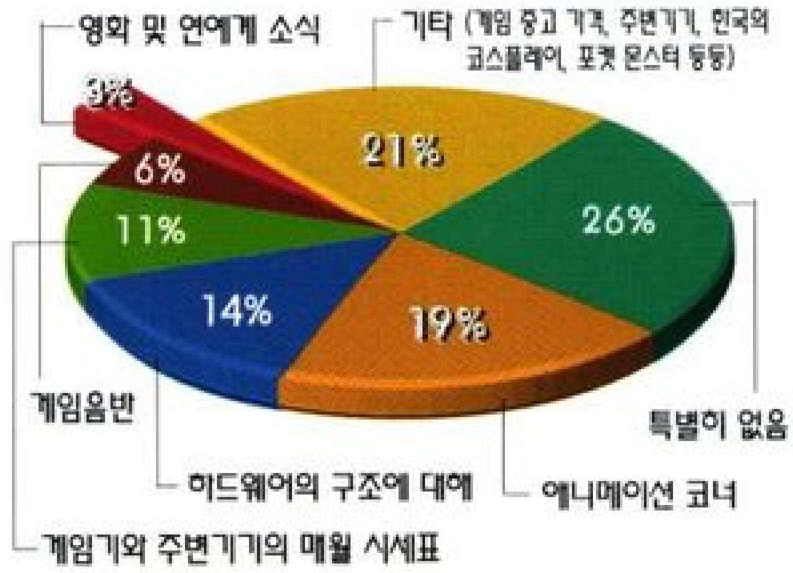
4 철권3 [↓-2]
격투 액션/남코

5 버철 파이터3 tb [NEW]
격투 액션/세가

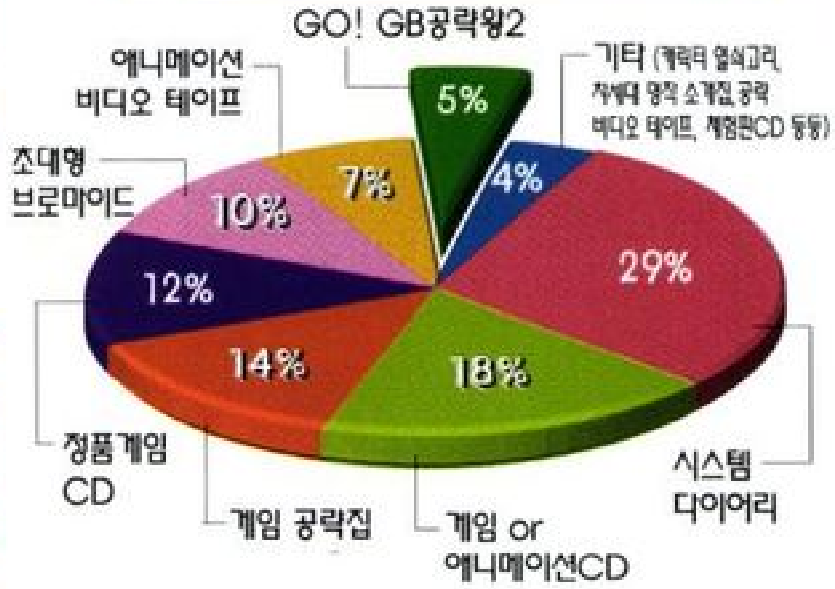
애독자 텔레파시

게임챔프 97년 11월호 애독자 엽서에서는 지난호와 마찬가지로 12월호에 챔프 독자가 원하는 공략과 창간 5주년을 맞아 특별 부록으로 가장 가지고 싶은 것에 대해 독자들의 의견을 들어보았다.

게임 이외에 게재해 주었으면 하는 기사는?



창간 기념 특별 부록으로 가장 가지고 싶은 것은?



96, 97년 여름방학 소프트 시장 비교

기간	96년 7월	97년 7월
월간 소프트 판매수	409만개	550만개
주요 빅 타이틀	SS용 도키메키 메모리얼(20만개) SS용 나이츠 (18만 6천개) PS용 포포로크로이스 이야기(12만 7천개)	PS용 다비스타리온 (94만개) PS용 사가 프론티어 (49만 6천개) SS용 슬레이어즈 로얄(14만 8천개)
기간	96년 8월	97년 8월
월간 소프트 판매수	407만개	326만개
주요 빅 타이틀	PS용 토발2 (47만 4천개) SS용 파이팅 바이퍼즈 (31만 3천개) PS용 스파 제로2 (27만 7천개) PS용 동급생 -if- (12만 5천개)	PS용 실황 파워풀 프로야구(12만 4천개) PS용 드래곤 볼 파이널 바우트(9만 6천개) SS용 라스트 브롱크스 (6만 2천개) N64용 힘내라 고에몽 (5만 9천개)

※ 일본 전격왕 97년 11월호 자료 참조

탐험대의 핫 이슈 오피니언



세가와 코나미를 비롯 대형 게임회사들이 드디어 차츰 국내 게임 시장에 발을 들여놓고 있다. 남코 역시 근시일 내에 국내 거점을 확보할 예정이며 그 외 중소 게임업체들도 알게 모르게 우리나라의 게임 시장성을 점치고 있다. 따라서 우리나라 시장이 조금만 더 커진다면 이들 업체들은 골든 러쉬를 서두를 것이 틀림없다. 과연 이들의 국내 침공! 우리는 어떻게 받아 들여야 하는지 되짚어 보았다.

도깡은 창간 5주년을 맞아 더욱 질 좋은 서비스를 하기 위해 요즘 월드컵 축구의 붐을 타고 인기가 치솟는 '버철 스트라이커 2'의 비법을 알아내기로 결심했다.

틈 날 때마다 오락실에 가서 '버철 스트라이커 2'를 즐기던 어느날 도깡은 소짱한 비법을 발견하고 말았다. 앗호! 도깡은 목에 잔뜩 깁스를 하고 자신만만한 표정으로 사무실로 들어와 송백정에게 말했다. "제가 오늘 버철 스트라이커 2의 골키퍼가 모자를 쓰는 비법을 발견했다구요." 백정이 어떻게 그걸 하냐고 도깡에게 묻자 도깡은 속으로 "아차! 방법은 잘 모르는데… 큰일났네." "예~ 그건 말이죠… 팀 선택 화면에서 A, B버튼을 동시에 누르고 브라질과 일본팀을 어쩌구 저쩌구…" 옆에서 듣고 있던 장소팔 왈 "아니에요. 1P의 경우는 오후 5시 45분부터 6시 사이에, 2P의 경우는 오후 6시 30분부터 45분 사이에 언제나 키퍼가 모자를 쓰고 나온다구요." 백정은 화가 나서 도깡의 코에 대고 방귀를 팍~ 뀌어버렸다.



게임 중독자의 시험 답안지!

역사 문제) 전투 중 총을 맞고 장렬하게 죽으면서 적에게 자기의 죽음을 다시한번 확인하게 만든 장수는? (바이오 하자드의 '좀비')

생물 문제) 주로 농장에서 키우며 인간에게 가장 많은 혜택을 주는 조류의 이름은? (초코보)

국어 문제) 어떤 커다란 이벤트가 닥치기 전에 잠시 잠잠하다는 의미의 사자성어는? (로딩시간)

체육 문제) 격투기에서의 손기술을 아는대로 쓰시오. (약P, 중P, 강P)





월드컵의 열기는 게임챔프 팀 내에서도 뜨거웠다. 한일전을 앞두고 챔프팀에서는 닌텐도용 「슈퍼스타사커」 앞의 자리가 빌 날이 없었고 PC판 「월드와이드 사커」나 「피파 97」의 열기도 못지 않았다. 드디어 한·일전 당일. 챔프 명인들은 게임실에 마련된 TV 앞에 모여앉아 한국팀을 응원하고 있었다. 한국팀이 공을 잡을 때마다 명인들의 손에는 땀이 흐르고 있었다. 드디어 우리의 호프 최용수가 골문 앞에서 한골을 멋지게 넣는 순간, 환호성 소리로 건물이 휘영청거릴 정도였다. 전반전이 끝나고 자동차 한대가 고속도로를 주행하는 TV광고가 흐르고 있었다. 바로 그때 한국이 한골을 넣은 기쁨을 단번에 없애버리는 일이 발생한다. 게임실 안이 갑자기 조용해 졌다. 묘한 분위기가 흘렀고 또한 묘한 냄새가 흘렀다. 명인들 모두 동시에 송백정을 바라보며 하는 말. "소리없이 강하다. 백정방귀"

1997년 11월10일 서울 마포구 상수동에서 주민을 살해하고 그 인육을 먹은 엽기적인 살인사건이 발생했다. 이에 아가박이 소속되어 있는 상수동 파출소 특수부대인 챔프팀이 사건 현장으로 급파되었다. 그곳에서 좀비로 변한 동객들의 무자비한 공격을 받은 아가박과 동료대원들은 법정 빌딩 안으로 피신했다. 여기서 아가박은 대원 중에서 안소니나 김또깡 중 한 명을 선택하여 행동을 같이 하게 된다. 신입대원 안소니는 아이템을 한 번에 6개까지 가질 수 있지만 체력이 강했고 부팀장인 김또깡은 아이템을 한 번에 8개까지 가질 수 있는 반면 체력이 약했다. 아가박은 경험이 풍부하고 아이템을 많이 가질 수 있는 김또깡을 선택하여 빌딩을 탈출하기 위한 모험을 시작한다. 그러나 김또깡은 도움을 주기는 커녕 오히려 방해만 되었고 좀비들의 공격으로 큰 상처를 입어서 할수없이 아가박이 그를 등에 업고 다니게 된다. 계단을 오르던 아가박은 "어휴! 힘들어~ 당신은 도대체 이 게임에 왜 등장해서 나를 힘들게 만들지?" 그러자 김또깡 왈 "으~ 아직 몰랐어? 이 게임의 제목이 '바이오 김또깡'이잖아"



'비인기 명인'이라는 오명을 가지고 있는 장소팔. 엄청나게 많이 오는 독자들의 엽서에 장소팔의 이름, 그림은 한개도 없었다. 심지어는 (?) 김또깡, 이인분까지도 팬레터와 사연이 담긴 편지가 오고 아트 갤러리나 껌훈장의 그림 코너에 항상 등장하는데 장소팔만이 항상 빠져있는 것이었다. 이것은 언제나 최고의 길만을 달려왔던 장소팔에게는 엄청난 충격이었다. 실황 축구도, 버철 파이터도 훨씬 잘하고 게다가 신세대라고 자처하며 독자들과 함께 호흡하고 있는데 왜! 왜! 왜! 난 인기가 없는 것일까? 한참을 고민하던 장소팔은 이인분에게 자신이 인기없는 이유를 물어보기로 했다. 장소팔의 질문을 들은 이인분은 한참을 생각하더니 한마디 했다. "넌 못생겼잖아…"



자, 간다. 달린다. 애니메를 향한 안소니의 정열은 오늘도 지칠줄을 모른다. TV에 이은 이번달의 목표는 전설의 명작이라 불리는 「장갑기병 보톰즈」의 LD-BOX. 그 불후의 명작 애니메가 이케부쿠로의 K-BOOKS라는 중고점에 나와있는 것을 발견하고야 만 것이다. 정가의 반도 안되는 가격을 보며 고민하던 안소니는 하늘의 뜻이라고 생각하고 카드로 그것을 샀다. 흥분을 가라앉히며 그것을 가지고 귀국한 안소니는 주변에 자랑하기에 정신이 없었는데… 그런데 그달 말 카드 명세서를 받아든 안소니는 기절하고야 말았다. 왜냐고? LD값이 소니 TV값과 같이 청구되어 버렸거든.



추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 8월 한달간 판매수를 추정해 보았다.

참 조 : 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도 64」, 덕간서점의 「새턴팬」 등



추정 하드웨어의 판매 점유율



추정 소프트웨어 판매 점유율

외국 게임 업체의 국내 침공

남코 상륙은 국내의 해외 메이커들에게 큰 자극제 될 것



몇년 전 게임계의 몇몇 거대 메이커들이 국내 아케이드 시장에 직접 진출한다고 발표해 업계를 놀라게 한 적이 있었다. 유통적인 측면이나 유저들의 입장에서나 모두 반길 만한 일이었다. 그것은 국내의 기형적인 아케이드 유통에서 벗어나 새로운 직판 형태의 유통구조가 정착되기를 은근히 기대하고 있었기 때문이었다. 그러나 진출이 무산되거나 진출했더라도 국내 시장의 구조 전환에 어떠한 영향도 주지 못했다. 그 때문에 유저들도 일본의 거대 메이커들이 진출에 그다지 큰 관심을 나타내지 않았다.

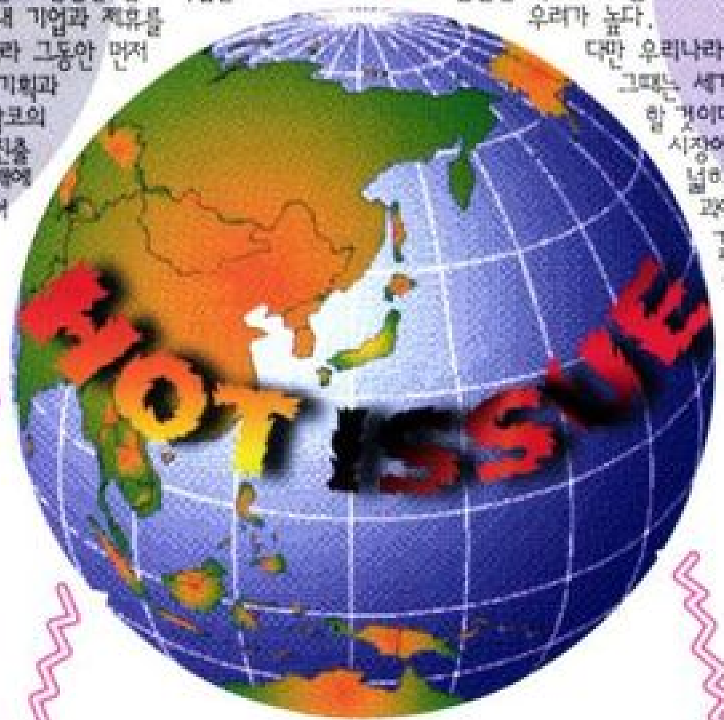
그러던 중 지난달 일본의 남코가 국내 대기업과 제휴해 직접 진출한다는 소문이 업계에 파다하게 퍼지기 시작했다. 또 이들은 그동안의 타 업체들과는 달리 사전에 탄탄한 준비 작업을 거쳐 자신들의 사업 확장에 가장 유리한 국내 기업과 제휴를 시도하고 있다. 이들의 진출 소문에 따라 그동안 먼저 진출해 있던 메이커들도 새로운 사업 기획과 방향 선회를 준비 중에 있다고 한다. 남코의 이번 진출은 그동안 별 실적없이 국내 진출 자체에 의의를 두었던 메이커나 독점 판매에 열을 올리던 메이커들에게 큰 자극제가 되어 국내 아케이드 시장 발전에 큰 도움이 되었으면 한다.

세가의 융단폭격형 반기고 싶지 않다!



세가는 이미 삼성을 통해 새턴을 공급하면서 한국시장에 대해 많은 정보를 얻었다. 사실 개인적으로 세가를 싫어 하지는 않지만 우리나라 시장을 공략하는 그들의 모습에서는 너무 장사꾼(?) 냄새를 풍기는 것같다. 우선 삼성은 이제 제외하고도 아케이드와 어뮤즈먼트 부문의 '롯데세가'와 '현대세가'에 새턴은 'KDS', '카마', '하이콤', '우영' 그리고 'SKC 세가 PC'에 세가의 캐릭터용품을 판매하는 '하늘 미디어' 등 세가와 관련된 국내 기업은 한두 업체가 아니다. 물론 직접 현지법인을 세울 생각이 없는 바에야 어떻게든 더 많이 자기의 상품을 팔아 먹는 것이 중요하겠지만 사실상 이런 모습들은 국내 유저들에게 세가의 이미지를 나쁘게 만들 우려가 높다.

다만 우리나라 시장이 좀더 커진다면 그때는 세가도 직접 국내에 진출하려고 할 것이다. 그렇다면 지금 작은 시장에서 분위기를 조성하고 시장을 넓히려는 국내 세가관련 업체들의 노력은 과연 누구를 위한 것일까? 이 시기에서 한번쯤 깊이 생각해 보고 나름대로의 대책을 마련해 주기 바라는 마음이 든다.



당연한 시대의 흐름이다!

해외 게임업체의 한국진출은 문화개방에 따른 당연할 결과라고 볼 수 있다. 이는 두가지 측면에서 볼 수 있는데 하나는 국내 게임업계의 경쟁을 통한 게임산업 입지의 강화라는 긍정적 측면이고 다른 하나는 해외업체들이 벌어 들이는 외화가 우리나라의 것이 될 수 없다는 부정적 측면이다. 따라서 국내 업체는 그들의 치밀한 공격에 대비한 경쟁력을 키우는 것이 필요하다.

PC 쪽에서는 윈도 95를 제작한 마이크로소프트가 OS나 주변기기, 소프트웨어를 통해 국내에 들어온지 이미 오래이며 최근 게임사업에도 뛰어들었다. 비단 마이크로소프트 뿐만 아니라 EB코리아, 컴파일코리아, 소프트뱅크코리아 등 한국법인으로 기존에 들어와 있는 업체들은 친숙함을 내세워 이미 해외업체라는 인식을 없애버린 경우도 있다. 이들의 한국진출을 나무랄 수만은 없는 일. 우선 시급한 것은 정부를 비롯한 게임 관계자들이 자신의 위치에서 게임산업을 키우는데 힘써야 할 것이다. 또한 한국에 진출한 해외업체들도 자신의 이익을 챙기고 한국시장을 흐려놓기 보다는 한국 게임시장 발전에 이바지 할 수 있는 마음가짐을 가지고 있어야 하겠다.



국내 진출사도 새로운 아이템 창조해야!

일본 게임회사들의 한국 직접 진출을 논할 때 한국 고나미를 빼놓을 수 없다. 본래 한국의 합작회사와 64의 지분을 투자해 업소용 기판유통을 목적으로 우리나라에 들어온 한국 고나미는 합작선의 지분철수로 현재는 일본자본 100%의 회사가 되어있다. 현재 담당하고 있는 분야는 업소용 기판의 유통이 주 업무이지만 얼마전 나온 N64용 소프트 「인터내셔널 슈퍼스타 사커 64」의 발매로 가정용 시장에도 진출했다. 일본의 코나미는 도끼메끼 메모리얼의 상품 다각화에 전념하고 있는 듯하지만 국내는 아직 시장이 작다고 보이는지 국내시장에 있어서는 캐릭터산업으로 까지 영역을 넓히지는 않고 있다. 현재 한국에서 비디오 게임으로는 최대 시장성을 보이고 있는 PS 소프트에 관해서는 아직 PS가 정식으로 한국에 진출하지 않았기 때문에 미루고 있다고 한다. 현재로서 한국 코나미는 활동이 미약하다고 할 수 있지만 모델 3를 능가하는 코브라 기판의 게임이 등장하기 시작하면 그들의 움직임은 주목의 초점이 될 가능성이 높다. 다만 버파 3가 너무 높은 가격 때문에 시장진출에 실패했다는 사실을 타산지석으로 삼아야 하지 않을지. 더불어 단순히 돈을 벌어 가겠다는 생각보다는 한국의 게임시장 활성화에 일조한다는 생각을 가지는 것이 중요할 것이다.



한국은 '봉'이라는 의식에서 탈피!

현재 외국의 PC게임업체들이 한국에 직접 진출하는 일은 거의 없었다고 볼 수 있다. 세계적으로 봤을 때 한국 PC게임시장의 규모가 꽤 커졌음에도 불구하고 이들이 한국에 직접 진출하지 않는 이유는 외국게임을 유통하는 국내 PC게임업체들의 지나친 판권경쟁에 기인한다고 볼 수 있다. 그들이 굳이 한국에 대한 비지니스에 나서지 않더라도 국내 PC게임업체들이 너도나도 달려들어서 자신의 게임 판권료를 올려주기 때문에 가만히 앉아서 기다리기만 하면 되기 때문이다. 이런 이유 하찮은 외국 PC게임업체까지도 횡포를 부리는 일이 발생하기도 했다. 이러한 구체적인 예로 어스 2149의 경우를 들 수 있다. 어스 2140은 약간 생소한 독일의 탑웨어사가 제작한 전략 시뮬레이션 게임이다. 그런데 이 탑웨어사가 SKC와 한국 라이센싱에 어스 2140에 대한 계약을 이중으로 체결하는 바람에 한동안 이에 관한 논란이 발생하였다. 결국 한국 라이센싱이 정식으로 계약을 체결하는 것으로 일이 마무리되었지만 이것은 탑웨어사가 한국의 PC게임업체들은 봉이라는 인식을 가지고 있었기 때문에 발생한 일이 아닌가 싶다.

이제 국내 PC 게임업체들은 외국 PC게임에 대한 지나친 판권경쟁을 지양하고 외국 PC게임업체들이 한국에 직접 진출했을 때의 대응책을 모색하는 장기적인 계획을 세워야 할 것이다.



국내 업체들의 비디오 게임 발매리스트

한국 라이센싱이 새롭게 비디오 게임 쪽으로 뛰어 드는 등 이제 국내 비디오 게임 시장도 확대될 전망이다. 또한 아래 게재된 업체 이외에도 KDS와 하이콤, KCT 등이 비디오 게임 관련 사업을 추진 중이어서 다양한 소프트를 기대해도 좋을 듯하다.

현대전자 N64 타이틀 발매 리스트

타이틀	장르	발매일
스타폭스64	3D슈팅	발매중
DD콩 레이싱	레이싱	12월예정
그외 젤다의 전설64 등 다수 검토 중		

한국 라이센싱 PS 타이틀 발매 리스트

타이틀	장르	발매일
벅시 3D	액션	연내 발매예정
하드볼5	스포츠	〃
데스 드라이브 오프 로드	레이싱	〃
핏 볼	액션	〃

우영 새턴 게임 발매 리스트

타이틀	장르
두근두근7	격투 액션
그루브 온 파이트	격투 액션
벌크 슬래쉬	3D 슈팅
윌리 윔베트	액션
엔젤 그래피티S	시뮬레이션
스트리트 파이터 제로2	격투 액션
실루엣 미라쥬	액션
천외마경 제4의 묵시록	RPG

카마 비디오 게임 발매 리스트

타이틀	장르	기종
와일드 암즈	RPG	PS
더 로스트 월드 -쥬라기 공원-	액션	PS
에이스 컴뱃2	슈팅	PS
매직 더 게더링	카드 게임	PS
레이 스톰	슈팅	PS
워크래프트II	시뮬레이션	PS
버철 캅2	건 슈팅	SS
버철 온	격투 액션	SS
데이토나 USA	레이싱	SS
데이토나 USA C.E	레이싱	SS
월드 시리즈 베이스볼'98	스포츠	SS

매니어 오피니언

매니어 열성 조언 "챔프, 이렇게 대처하라"

이번달 매니어 오피니언은 챔프 창간 5주년을 계기로 챔프 자체를 되돌아 보는 자리를 마련해 보았습니다. 챔프에 대한 여러분들의 관심어린 충고와 격려가 있었기에 지금의 챔프가 있다는 생각을 가슴에 새겨 두고 앞으로도 항상 독자 여러분들과 게임 관계자 여러분들의 목소리에 귀 기울이도록 하겠습니다.

챔프에 바란다

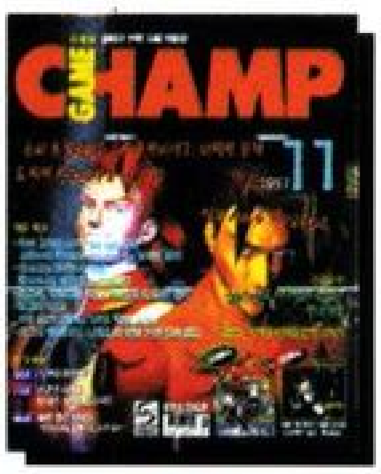
계속 국내 게임계를 이끌어라



이종수
(전자랜드내 경인게임기 사장)

게임챔프 5주년을 축하합니다. 챔프는 저희 직원이 신작정보의 체크 등에 많이 이용하고 있습니다. 찾아오는 고객들도 챔프를 보고 거기에서 소개한 소프트를 찾는 경우가 많죠. 챔프의 기사전반에 대해서는 상당히 좋다고 봅니다. 그리 흠집을 데는 보이지 않더군요. 특히 일본어를 모르는 학생들이 많기 때문에 잡지의 공략은 많은 유저들에게 도움을 주고 있습니다. 우리 고객 중에도 그런 공략을 자주 이용하는 것같습니다.

현재 우리나라 게임기 시장은 아직도 많이 활성화되어야 합니다. 일본이나 미국에 비해 크게 뒤져있으니까요. 현재 소프트가 전부다 외제인 형편이니, 우리나라에서 자체개발은 물론이고 좋은 캐릭터들도 많이 나와서 성공해야 합니다. 그러기 위해서는 업체들의 노력은 물론이지만 챔프같은 잡지의 역할이 상당히 중요하다고 생각합니다. 올바르고 좋은 게임들을 유저에게 소개하는 것이 게임잡지의 사명일테니까요. 창간 5주년이 된만큼 더 우리나라 게임업계의 발전을 위해 힘써주십시오.





더블 섬싱드 챔프처럼 기사의 내용으로 승부했으면!

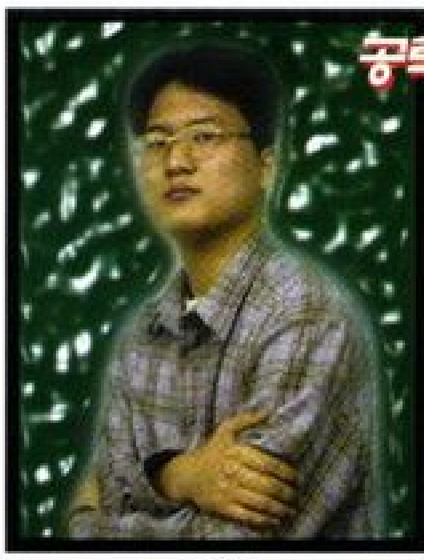


김기현
(홍대앞 홍익서림 대표)

저희 서점에서는 한달에 15부내지 20부가 들어옵니다. 주 고객층은 중-고등학생이지만 대학생들도 어느정도 이용하는 편이죠. 들어오는 양은 거의 매진되는 편이라고 할까요. 원래 서점을 경영하게 되면 워낙 많은 잡지들을 접하게 되어서 실제로 잡지를 보지는 못합니다. 게다가 챔프의 경우 게임지라는 특성 때문에 더 심하겠죠. 하지만 챔프에 대한 독자들의 평은 좋은 편입니다. 보통 여성지들의 경우에는 부록이 판매의 50%까지 좌우하죠. 그만큼 부록의 영향이 큽니다. PC게임지의 경우에도 부록 CD의 내용에 따라 천지차이가 나고요. 그반면 게임지에서는 부록으로 주로 나오는 파일이나 포스터 같은 것은 판매에 주는 영향이 상당히 적은 편입니다. 그만큼 성의를 가지고 내용을 구성하는 잡지가 이긴다고나 할까요. 앞으로도 좋은 잡지를 만드는데 힘써주시기 바랍니다.

게임 공략에 바란다

공략 좀 많이 해 주세요!



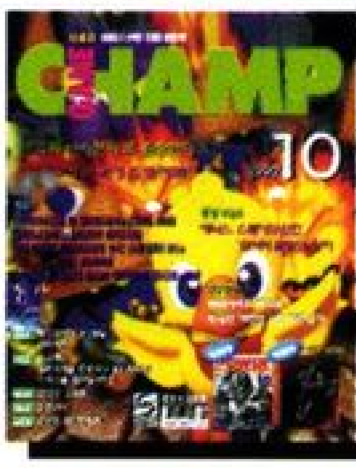
정우열
(나우누리 VG 정회원)

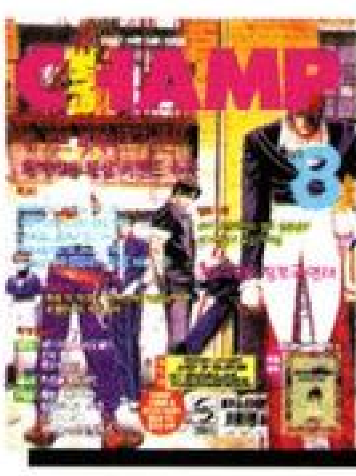
물론 대부분의 게임 공략에 상당히 만족하고 있습니다. 다만 게임 유저의 입장으로 조금만 더 바랄 게 있다면 우선 간단한 사항일 경우는 일본어Ex:세이브(セーブ)를 써 주었으면 합니다. 초보자들도 많이 있으니까요.

그리고 대화집을 쓰는 것은 다른 잡지와 비교가 된다고 생각합니다. 물론 대화가 중요하지만 대화집에만 너무 치중하서 본래의 의도인 '공략'의 질을 떨어 뜨릴 수 있습니다.

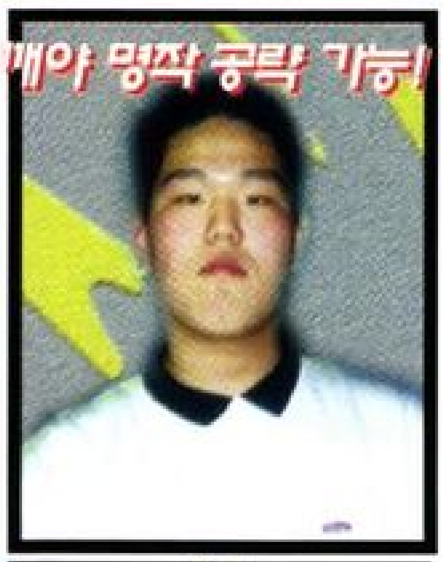
그리고 가끔씩 발견되는 오타나 글씨가 깨지는 것 등을 완벽히 잡았으면 좋겠습니다. 물론 여기서 더 발전시켜 이야기하자면 편집을 확실히(?) 하는 것까지 포함됩니다. 그리고 공략의 수를 늘려 주었으면 합니다. 물론 공략집이 아닌 잡지의 한계가 있지만 대작만 공략하고 나면 왠지 나머지 게임을 샀던 유저들은 소외감을 느끼게 됩니다.

그리고 마지막으로 잡지인 만큼 같은 공략이라도(대화집도 포함) 말을 재미있게 사용했으면 좋겠습니다.





편집상의 고정관념을 깨야 명작 공략 가능!



이 한
(나우누리 새턴동 도움지기)

챔프의 공략은 정말 전광석화 같다는 말을 해도 좋을 정도로 빠르게 분석을 한다는 점에서는 칭찬해줄만 하지만 그 칭찬에 못지 않는 개선점도 많이 보인다. 우선 빠르게 분석을 해서인지 정리가 덜 되어 있다는 고정인식이 유저들에게 팽배하다. 다시 말하면 글 자체는 나무랄데 없지만 그림 등의 색상이 짙고 크기가 커서 글을 가리는 점 등의 편집상의 문제와 시간에 쫓기다 보니 가끔 분석이 다 끝나지 않은 상태에서 끝을 맺는 점, 미소녀 게임들 중 특정 캐릭터에 대한 편중 분석을 하는 점 등이 개선되어야 할 문제로 손꼽힌다. 그 외에도 종종 사진들이 너무 어둡거나 해상도가 낮아지는 경우 등은 정말 분석을 보며 게임을 즐기는 유저에겐 게임의 맥을 끊는 요소가 된다고 보여지기 때문에 이런 점들은 꼭 개선해주었으면 한다.

마지막으로 챔프에 꼭 바라는 점은 너무 대작 위주의 분석에서 탈피하여 가끔은 잘 알려지지 않은 숨은 대작들도 분석을 해주었으면 하는 바램이다.

특별 부록에 바란다



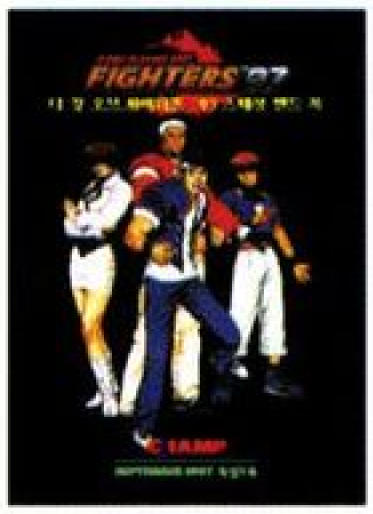
조현철
(철권3 T.H.G팀 팀장)

독자들의 입맛에 맞는 부록이 스타트 됐으면

게임챔프가 타 잡지에 비해 공략이 충실하다는 것은 나 이외에도 게이머라면 누구나 느끼고 있는 것이라고 생각한다. 그러나 충실한 공략과 제본 등에 상당히 심혈을 기울여서 만든 별책부록에 문제가 있다고 생각한다. GB공략왕이나 철권3, 킹오파 '97 등의 부록을 보면 모두 포켓용이기는 하지만 어느 일정한 크기로 한가지 패턴을 가졌으면 하는 바램이다.

아케이드용과 가정용 등을 일정하게 구분해서 각각 같은 사이즈의 부록으로 편성하면 유저들이 보관하기와 보기에 편할 것 같다는 개인적인 생각이다. (개인적으로 수집에 취미가 있어 정리하기 편했으면 한다) 어떤 게임의 매뉴얼을 구하기 위해 지난호의 본지와 부록을 몽땅 뒤져서 찾는다는 것은 불편하고 시간이 낭비되기 때문이다. 타 잡지에 비해서 빠르고 정확한 정보도 좋지만 독자들의 잡지 이용에 불편함을 준다면 조금 문제가 아닐까? 앞으로 유저들이 원하는 부록을 만드는 것도 좋지만 한번쯤은 필자와 유저와의 대화의 장을 열어서 보는 유저에서 참여하는 유저로 변화를 꾀하는 것 역시 많은 독자들의 바램일 것이라 생각한다.







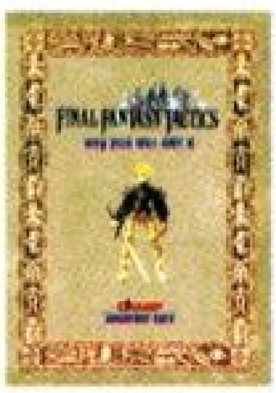
최강원
(게임챔프 열성 독자)

매달 브로마이드를 받고 싶어요

저는 그동안 게임챔프의 부록으로 많은 것들을 받았습니다. 매달 나오는 좋은 게임의 공략본을 보면 챔프 스탭진들이 얼마나 고생이 많으신지 알고도 남습니다. 그러나 저는 공략본보다는 두고두고 그것을 즐길 수 있는 것을 원합니다. (물론 공략본도 나중에 보고 게임을 할 수 있지만) 저의 경우는 애니메이션을 좋아하기 때문에 그것에 관련된 것을 받고 싶은데 다른 잡지에 비해 챔프는 캐릭터 브로마이드나 그것과 관련된 부록을 많이 주지 않는 편인 것 같습니다. 그런데다가 요즘에 와서는 애니메이션 코너가 들쭉날쭉해 매번 사 볼 때마다 실망을 하는 경우가 종종 있습니다.

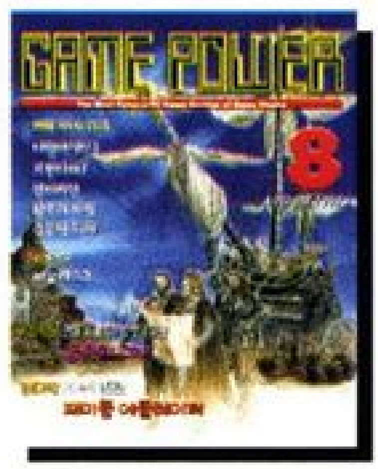
제 생각으로는 크기가 큰 브로마이드를 매달 주는 것이 힘들다면 10월호에 나왔던 것처럼 본지 속에 작은 캐릭터 브로마이드를 넣는 것도 좋다고 생각합니다. 작지만 붙여놓아도 보기 좋고 그것을 이용해 다른 것을 만들 수도 있기 때문입니다.

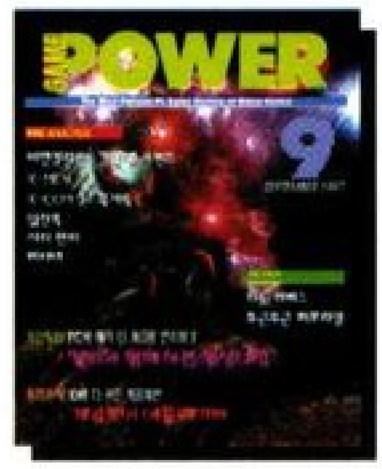
어쨌든 챔프의 5주년을 축하드리고 앞으로도 우리 독자들을 위한 좋은 부록 많이 기대하겠습니다.











게임 파워에 바란다

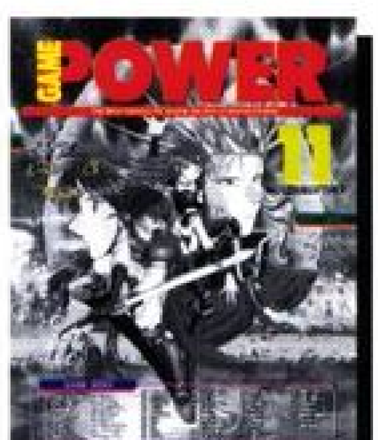


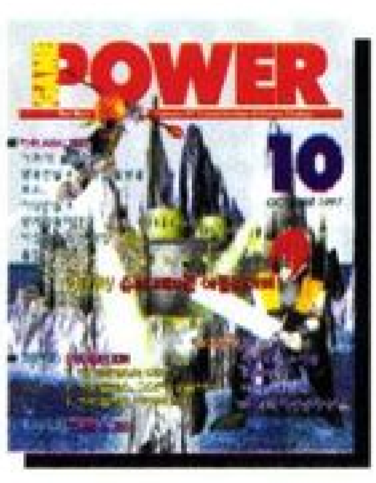
박지훈
(KRG소프트 팀장)

잡지의 역할은 개발, 유통, 유저의 연결고리

게임챔프, 그중에서도 게임파워는 다른 PC게임전문지에 비해 일단 페이지가 적다는 단점이 있지만 깔끔하고 알차게 꾸며져 있다는 점이 마음에 듭니다. 그리고 게임 개발자의 한사람으로서 게임파워에 바라는 점이 있다면 개발사에 대한 배려가 더 증대되었으면 하는 것입니다. 우선 보통 잡지는 7 : 3 정도로 해외 게임과 국내 게임의 비율을 보이고 있는데 국산 게임의 비율을 좀 더 상향조정하는 것이 필요할 것 같고, 업체와 연계, 경진대회와 같은 개발사와 잡지사와의 연대행사, 지원 등이 필요하다고 봅니다. 바로 잡지사의 역할은 개발자와 유통업자, 그리고 유저라는 3개의 객체 사이에 서서 이들을 서로 연결하는 고리가 되어야 하기 때문이죠.

그리고 개발사들을 위한 지면을 할애, 구인광고나 정보, 특히 정부지원 등에 대한 기사를 보고 개발사들이 나라의 지원을 받을 수 있도록 신경을 써 주었으면 합니다. 그리고 게임쇼 같은 경우도 개발사 측에서 볼때 상당히 도움이 되는 자료이고 보면 페이지가 너무 적다는 생각이 듭니다. 따라서 그러한 부분에 좀더 신경을 써 주시고 끝으로 게임챔프의 5주년을 축하드립니다. KRG 소프트의 드로이얀도 많이 사랑해주세요.







남정훈
(게임박스 대리)

잘못을 꼬집을 수 있는 정의감 있는 잡지 되야

우선 게임챔프의 창간 5주년을 축하드립니다. 저 역시 애플시절부터 PC를 비롯한 각종 게임기를 다뤄 온 게임 매니아이기 때문에 게임챔프는 꾸준이 보아 왔습니다. 그 중에서도 게임챔프가 가장 마음에 들었던 것은 비판적인 기사를 많이 다루어 주었다는 점입니다. 비중도 컸구요. 공윤이나 게임시장에 대한 각종 문제점을 밝히는데 아무런 망설임이 없어 독자들에게도 사랑을 받을 수 있었던 것 같습니다.

게임파워는 우선 페이지가 많이 줄긴 했지만 알찬 PC게임 정보를 제공한다니 한번 기대해볼만 합니다. 그리고 지금까지 게임파워는 독자가 원하는 새로운 면을 찾으려는 노력이 돋보였습니다. 한가지 게임파워에 바라는 점이 있다면 「로드런너」와 같은 게임을 만든 '독 스미스'와 같은 인물을 중심으로 한 게임의 역사에 대한 지면 할애라고 할 수 있겠네요. 과거 애플 시절부터 PC게임을 해온 유저라면 지금의 게임이 있기까지의 어떤 역사적인 재조명을 원할 겁니다. 그리고 잡지의 생명은 무엇보다도 잘못된 사실을 확실히 꼬집어 줄 수 있는 정의감이라고 봅니다. 힘들더라도 잡지의 본분을 지키는 용감한 잡지로 거듭나길 빕니다.

창간 5주년 특집

정상 5년의 게임챔프

독자의 의견으로 만들었습니다



게임챔프, 한국 최고의 잡지로 포상

게임챔프가 지난 11월 1일 잡지의 날을 맞이하여 게임지 사상 최초로 공보처 장관상을 수상했습니다. 비록 빛나는 국가 훈장은 아니였지만 챔프로서는 생명과도 바꿀 수 없는 뜻깊은 의미를 가집니다.

독자들도 챔프를 타경쟁지와 비교하지 않습니다. 챔프가 국가로부터 평가받게 된 것도 챔프만을 사랑하는 독자들의 힘이 컸기 때문입니다. 우선 독자분들께 감사드립니다. 서로의 출혈임을 알면서도 우선 그 달만 팔아보자는 식의 정품부록 남발, 독자와 사회에 발행부수와 판매부수를 속여가면서 1등임을 고수하는 타잡지들과 달리 독자를 위한 편집방향, 독자와 업체가 만족하는 기사를 만들면서 총총걸음으로 발행부수와 판매부수를 지속적으로 늘려간 사실을 인정받았습니다. 앞으로도 국내 잡지문화발전에 노력하는 자세를 유지하겠습니다. 그리고 이제는 게임챔프만이 아닌 타경쟁지도 독자들의 올바른 잡지구독 문화 정착을 위해서라도 진정한 질적 향상이 있었으면 합니다.

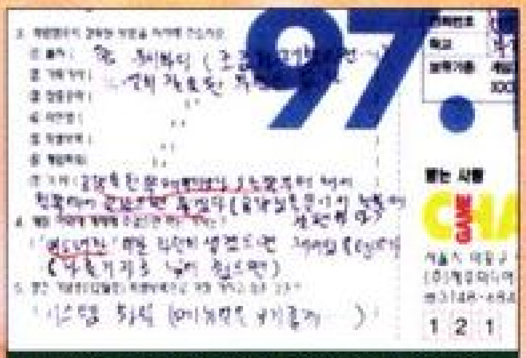
ABC

부수공사기구
한국ABC가입

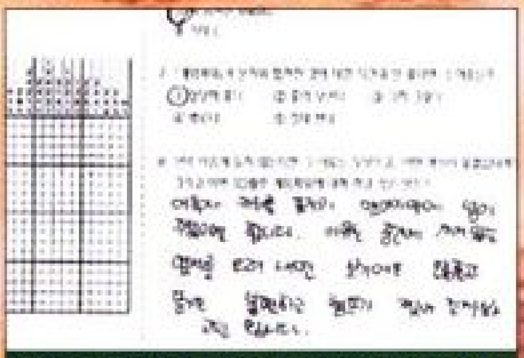
종합게임지 사상 최초로 ABC가입

지난 97년 6월호를 기해 게임챔프가 종합게임지 사상 최초로 ABC(발행부수공사기구)에 가입했습니다. 이젠 게임챔프는 사단법인에서 공인하는 잡지로 발돋움하게 된 것입니다. 말로만 1등이라고 주장하는 잡지는 독자들을 우롱하는 잡지밖에 될 수 없습니다. ABC에 가입된 이상 게임챔프의 모든 것이 OPEN되었습니다. 결코 숨기지 않는 떳떳한 1등의 자리를 굳건히 지켜나가겠습니다.

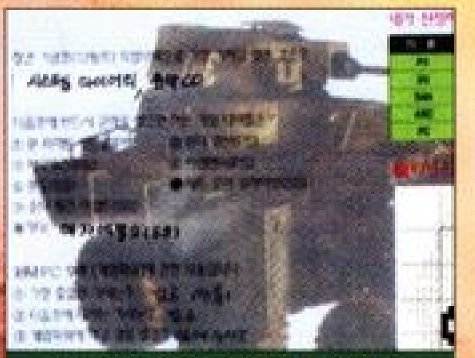
독자의 한마디가 챔프를 만듭니다



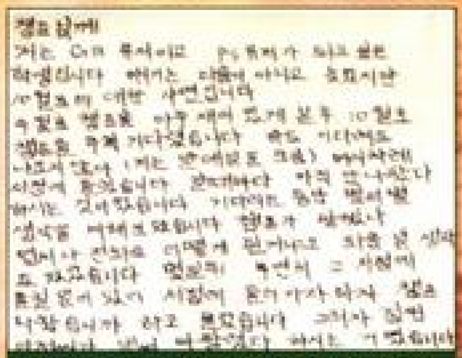
"공략을 파일철하기 쉽게 우측부터 해주세요"
이재신 / 인천시 남구 주안 7동 원성빌라 A-401



"애독자 엽서를 뜯기 편하게 맨마지막에 넣어 주세요"
허정은 / 경기도 성남시 중원구 금광1동 1828

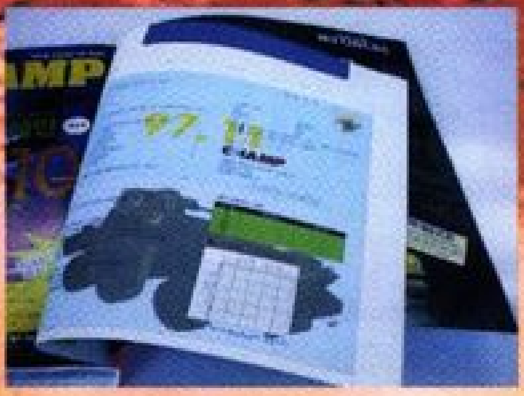


"특별 부록으로 다이어리를 주세요"
김승훈 / 진주 명신고 2학년

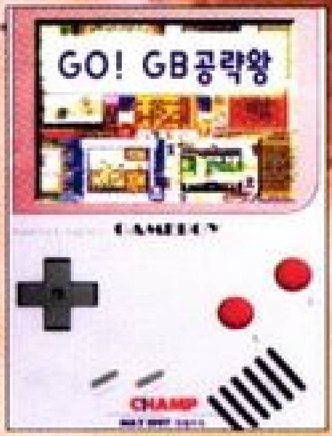


"GB가 밀리는 것 같은데 GB 정보를 넣어 주세요"
SHJ / 거제시 장승포동 220





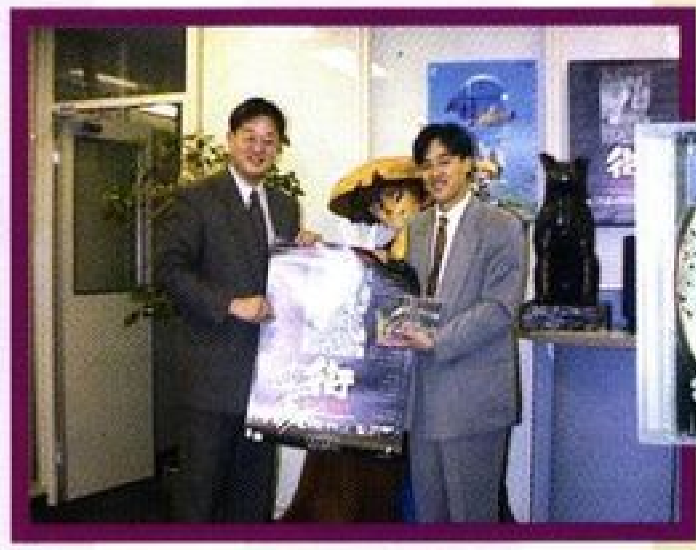






게임챔프 창간 5주년 기념 독자 이벤트

이이노의 PS가방과 마치(街)체험판을 노려라!







창간 5주년 기념 선물 대잔치

〈문제〉게임챔프의 창간 3주년호(95년 12월호)와 4주년호(96년 12월호) 표지에는 공교롭게도 닌텐도의 인기 캐릭터가 들어가 있습니다. 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?

문제를 맞추시는 분들 중 추첨을 통해 260명에게 푸짐한 상품을 드립니다.

1등(1명)	플레이 스테이션 특제 가방 (이이노 겐지 사인이 들어 간)	11등(5명)	액정 봄버맨
2등(3명)	남코 열쇠고리	12등(3명)	매지컬 드롭 T셔츠
3등(20명)	마치(街) 체험판CD	13등(5명)	라이덴 파이터즈 T셔츠
4등(10명)	PS용 라이덴DX	14등(5명)	새턴 버철스틱
5등(3명)	새턴 한글판 소프트	15등(3명)	게임 셀렉터
6등(1명)	3기종 레이싱 대응 마스터 드라이브	16등(4명)	PS용 / SS용 콘트롤 패드
		17등(4명)	마치(街) 포스터(나카무라 코우이치 사인이 들어간)
7등(1명)	PS/ SS겸용 저지 드레드 건	18등(100명)	PC게임 소프트
8등(5명)	PS 프리볼트 시스템	19등(20명)	매직 더 개더링 카드
9등(5명)	SS 프리볼트 시스템	20등(10명)	매지컬 드롭 서류 파일
10등(2명)	PS / SS액션 리플레이	21등(50명)	매지컬 드롭 스티커

〈보내실 곳〉 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프
창간 5주년 기념 선물 대잔치 담당자 앞

* 정답을 관제엽서에 적어 창간 5주년 기념 선물 대잔치 담당자 앞으로 보내주세요.



게임챔프 창간 5주년 기념 상품 협찬사

남코(열쇠고리), 워프(PS가방), 훈소프트(마치 체험판), 세이부 개발(PS용 라이덴DX), 데이타 이스트(매지컬 드롭 관서 상품), 우영(한글판 소프트), 게임본부(게임 주변기기), AK인터내셔널(액정 봄버맨), 환타지 미디어(매직 카드), 용산게임기수리센터(프리볼트 시스템), 한겨례정보통신(왕도의 비밀), 동관(청춘연가), 동서게임채널(네오 헌터), 게이머(삼국연의 삼국정사), 컴팩알 코리아(디스크 스테이션), 금강기획(슈퍼밥시), 웅진미디어(퍼펙트 웨폰), KRG(드로이언), 신라음반, 비스코, 게임박스, 에디어 소프트, LG소프트, 막고어, 소프트 소프트 (無順)

KDS 새턴 당첨자 발표

KDS 새턴의 국내 발매 기념 앙케이트에 참여해 주신 독자 여러분께 감사의 말씀을 드립니다. 당초 발표는 9월호에 할 예정이었으나 부득이한 발매 연기에 따라 12월호에 발표하게 되었습니다. 참고로 KDS새턴이 11월말경 발매될 예정이오니 당첨되신 여러분들은 미리 챔프에 전화를 해 주소, 이름 등을 확인해 주시고 상품은 11월 하순경에 받으실 수 있습니다. 그리고 수도권에 거주하는 분들은 직접 챔프로 방문하셔서 상품을 받아가 주시기 바랍니다.

킹오파 '97 만화 시나리오 공모전 당선자 발표

킹오파 '97 시나리오 공모전에 응모해 주신 많은 챔프 독자 여러분께 감사드립니다. 2개월여에 걸쳐 독자들 나름대로 애쓴 흔적이 보인 많은 작품들이 도착되었으나 게임챔프에 게재할만한 재미있는 스토리는 찾을 수 없었습니다.

그래서 이번 공모전에 1등 해당자는 없으며 2등에 해당하는 2명만을 선정했습니다. 두분께 다시 한번 축하드리며 이번에 뽑히지 못한 분들께는 다음 기회에 또 한번 공모전을 개최할 것을 약속드립니다.

2등(2명) - 킹오파 '97 오리지널 음악CD

* 이상 2명은 11월 30일 이전에 챔프 취재팀 김또깡(02-3142-6845)에게 연락하시고 선물을 수령해 가시기 바랍니다.

창간 5주년 특집

창간 5주년 기념 특별 탐방

스퀘어 밀리언셀러의 근원지

스퀘어 USA





취재:박현선기자

게임 사상 단시간 내에 밀리언셀러로 우뚝 자리잡은 「FF7」을 우리는 기억한다. 기존 RPG의 고정관념을 과감히 깨고 스카웃 파문으로 한때는 세간의 주목을 받았던 스퀘어, 게임의 세계에 뛰어든 유저라면 스퀘어를 모르고 게임을 논하지는 않을 것이다.
챔프는 창간 5주년을 맞이하여 미국으로 날아가 국내 최초로 스퀘어 USA를 전격 방문하여 그동안 어느 잡지에도 공개되지 않은 패러사이트 이브의 제작진들을 만나보고 패러사이트 이브 개발실에도 입성하는데 성공했다.



개발실에서 바라본 세계 최대의 요트 정박장



차에서 바라본 스퀘어 USA LA스튜디오의 전경

스퀘어 USA는 FF시리즈로 대표되는 스퀘어의 뛰어난 게임 기획, 개발 능력과 컴퓨터 그래픽(CG) 분야에 관련된 세계의 엔터테인먼트 사업을 주도하고 있는 미국 헐리우드 디지털 영상 기술을 결합시킨 게임 소프트를 제작하기 위해 1995년 9월 미국 LA에 설립된 스퀘어의 계열사이다.

스퀘어 USA는 LA근교의 해안지역인 마리나 델 레이의 마리나타워에 위치해 있는데 이 마리나타워 바로 뒤쪽에는 세계 최대의 요트 정박지가 있어서 드넓은 바다와 정박해 있는 수많은 요트들을 볼 수 있었다. 마리나타워의 11층과 12층에 위치해 있는 LA스튜디오의 각 사무실 연결통로는 ID카드를 사용해야만 출입할 수 있어서 보안에 상당히 신경을 쓰고 있음을 한눈에 알 수가 있었다.

스퀘어 USA 개요

- 회사명: 스퀘어 USA
- 회사 대표: 사카구치 히로노부
- 회사 소재지: (본사) 호놀룰루 스튜디오
  하와이 호놀룰루
  LA 스튜디오
  캘리포니아 마리나 델 레이
- 설립 연도: 1995년 9월
- 자본금: 1천5백만달러
  (일본 스퀘어가 100% 전액 출자)
- 사업내용: 게임 소프트의 연구 및 개발

최고의 시설과 최상의 스탭진들이 포진



개발에 열중하고 있는 미국인 제작진

스퀘어 USA의 모든 제작진들은 네트워크로 연결되어 있는 SGI 워크스테이션과 고성능 PC를 제공받고 있으며 사내에 구축되어 있는 인트라넷을 통해서 사내의 동료 제작진들 뿐만 아니라 다른 지역에 있는 스퀘어 제작진들과도 손쉽게 정보나 아이디어를 교환하거나 작업 데이터를 살펴볼 수 있다. 제작진들은 보통 오전 10시에 출근하여 오후 8시 정도에 퇴근하지만 대부분의 게임제작사들이 그런 것처럼 작업 마감(?)이 다가오면 아주 늦은 시간이나 밤을 새기도 하면서 작업하는 것이 일

스퀘어의 한국인 제작진과의 만남

챔프: 스퀘어가 비디오 게임업계를 장악할 수 있는 이유가 무엇이라고 보십니까?

한국인 제작진:다른 제작사들은 항상 좋은 게임을 출시하는 것이 아니고 어떨 때는 질이 떨어지는 게임을 출시하는 경우도 있지만 스퀘어에서는 언제나 최고의 게임만을 출시하기 위해서 꾸준한 노력을 합니다. 다른 제작사는 보통 30~40명이 게임을 제작하지만 스퀘어의 경우는 보통 100명이상이 게임 제작에 참여하기 때문에 게임의 질이 월등하게 높아질 수밖에 없습니다.



왼쪽부터 스퀘어의 한국인 제작진인 윤용기씨, 이동호씨, 이한중씨, 그리고 오른쪽 끝에 있는 사람이 니치멘 그래픽스의 프로그래머인 김위태씨이다

또한 모든 제작단계와 인력을 조직화, 체계화시켜서 작업의 효율성을 높여줍니다. 예를 들어 어떤 개발자가 프로그래밍과 애니메이션의 두 분야를 수행할 수 있다고 했을 때 그 중에서 더 뛰어난 분야만을 담당하도록 하여 개발자 개개인의 능력을 최대한으로 발휘할 수 있도록 해주는 것이지요. 그리고 사원에 대한 대접을 최고 수준으로 해주기 때문에 모든 제작진들이 자신의 일에 최선을 다할 수 있는 동기를 부여해준다는 것입니다.

또한 장비 지원이 아주 확실하다는 점을 들을 수 있는데 스퀘어 USA에 채용되기 전 이곳 LA 스튜디오를 방문했을 때 이미 수많은 SGI 워크스테이션이 복도에 쌓여 있었고 그외에도 거의 모든 장비가 구비되어 있었습니다.

한마디로 말해서 스퀘어는 엄청난 투자를 하지만 그만큼 최고의 게임을 제작하여 투자한 것이상을 벌어들인다고 말할 수 있습니다.

챔프: 스퀘어에서 일하고 있기 때문에 좋은 점이라고 한다면 무엇이 있습니까?

한국인 제작진: 너무나도 유명한 일본과 미국의 제작진들과 함께 일하는 것 만으로도 배울 수 있는 것이 아주 많습니다. 제작진 개개인에게 자신의 작업에 대해서 완벽함을 요구한다는 점 또한 큰 도움이 됩니다.

예를 들어서 작업 결과를 보여줬을 때 다른 제작사였다면 잘했다는 소리를 들을 수 정도의 작업을 스퀘어에서는 다시 해오라는 경우가 많은데 이런 경우는 아주 맥이 빠지게 됩니다. 하지만 이러한 일이 계속되다 보면 자신도 모르는 사이에 실력이 점점 향상되어 간다는 것입니다.

또한 최신의 소프트웨어와 하드웨어를 구비하고 있기 때문에 다른 회사에서는 배우지 못하거나 접해보지 못하는 것들을 쉽게 배우고 접할 수 있으며 주위 환경이 항상 배우는 자세를 갖도록 만들기 때문에 항상 자기 자신을 발전시킬 수 있지요.

반적이다. 그런데 여기서 미국인 개발자들과 일본인 개발자들의 일에 대한 인식이 다르다는 것을 알 수 있었다. 대개 미국인 개발자들은 일을 시켜야 하는 스타일이라서 퇴근 시간이 되면 일을 끝마치지 않더라도 그냥 퇴근하는 경우가 많지만 일본인 개발자들은 스스로 알아서 일을 하는 스타일이라서 일을 끝마칠 때까지 퇴근하지 않는다고 한다.

일본 문화에 대해서 잘 모르는 미국인 제작진들에게 일본 문화에 대한 이해를 돕기 위해서 1주에 한 번씩 점심시간을 이용하여 일본 애니메이션을 상영하는 시간을 가지기도 한다.



이번 취재를 위해 도움을 주신 어한종씨를 비롯한 한국인 제작진들께 깊은 감사를 드립니다.

기자가 두 번째로 방문한 날에는 몇몇 제작진들이 모여서 신세기 에반겔리온을 관람하고 있었는데 일본인 개발자가 동료 미국인에게 만화에 대한 설명을 해주고 궁금한 것에 대해 질문을 하면 자세히 설명해주기도 하는 등 화기애애한 분위기를 엿볼 수 있었다.

FF VII + 헐리우드 CG기술 = 패러사이트 이브

현재 스퀘어 USA에서 제작하고 있는 패러사이트 이브는 일본 스퀘어의 뛰어난 게임 제작기술과 미 헐리우드 영화의 CG 기술을 결합하여 제작하고 있는 첫번째 게임이라고 말할 수 있다.

그래서 취재 도중에 FF VII의 제작에 참여했던 제작진들과 헐리우드 영화 제작에 참여했다는 미국인 제작진을 많이 만나볼 수 있었다.

초기의 패러사이트 이브는 미국인 제작진들을 중심으로 제작되어서 그런지 게임의 분위기가 다분히 미국풍이었다. 그러나 이러한 점이 패러사이트 이브의 일본내 판매에 좋지않은 영향을 끼칠지도 모른다고 판단한 스퀘어에서는 FF VII를 제작했던 개발자들을 위시한 다수의 일본인 제작진을 스퀘어 USA로 보내어 패러사이트 이브의 제작에 참여시켰다. 그래서 초기에는 기존에 있던 미국인 제작진과 나중에 합류한 일본인 제작진간에 견해차이가 발생하여 약간의 어려움을 겪었지만 지금은 팀웍이 잘 이루어지면서 순조롭게 제작이 진행되고 있다.

스퀘어 USA를 취재 하면서 패러사이트 이브의 제작 과정을 지켜볼 수 있었는데 게임의 동영상과 그래픽은 기자가 몇 번씩이나 놀랄 만큼 아주 뛰어났다. 이러한 점을 보더라도 패러사이트 이브가 FF VII에 버금가는 엄청난 인기를 누릴 것이라는 것은 전혀 의심할 필요도 없을 것이다.

'패러사이트 이브를 능가하는 대작을 다수 제작중'



스퀘어USA에 도착한 직후 스퀘어의 대외홍보를 담당하고 있는 선전부 프로듀서인 노노야마 코지(野野山浩士)씨를 만나서 인터뷰 할 기회를 가졌다

챔프: 패러사이트 이브에 제작 현황에 대해서 말씀해주십시오

노노야마: 현재 스퀘어 USA에서 제작하고 있는 패러사이트 이브는 50~60%정도의 완성도를 보이고 있으며 내년 3월말경에 일본내에 출시할 예정입니다. 원래는 CD 1장으로 출시할 예정이었지만 동영상이 워낙 많아서 CD 2장 이상이 될 가능성도 있습니다.

챔프:스퀘어가 플스용 게임만을 제작하는 이유와 혹시 타 기종의 게임 제작에도 참여할 의사가 있는지요?

노노야마: 플스는 다른 기종에 비해서 월등이 많은 유저를 가지고 있으며 앞으로도 제일 팔리는 게임기가 될 것이기 때문입니다. 또한 하드웨어적인 성능도 아주 뛰어나기 때문에 고품질의 게임을 제작하는 것이 용이합니다. 그렇기 때문에 타기종의 게임 제작에 참여할 의사는 현재는 없으며 다만 스퀘어소프트에서 PC용 FF VII을 제작하고 있을 뿐입니다.

챔프: 춘소프트의 이상한 던전시리즈와 스퀘어의 대표적인 캐릭터인 초보코를 혼합시킨 게임인 「이상한 던전의 초코보」의 경우처럼 앞으로 다른 제작사와 제휴해서 게임을 제작할 의향이 있습니까?

노노야마: 이상한 던전의 초코보의 경우는 춘소프트의 나까무라 코우이치씨가 제작 감수를 맡은 것뿐이며 다른 제작사와 제휴해서 게임을 제작할 계획은 없습니다.

챔프: 스퀘어에서 현재 개발중인 미공개 소프트는 몇 개정도이며 어떤 것들이 있습니까?

노노야마: 현재 스퀘어에서는 10개정도의 새로운 게임 소프트를 개발중에 있습니다만, 회사 규정상 일본 본사에서 공식적으로 발표하기 전에는 아무것도 말씀드릴 수가 없습니다.



노노야마씨의 창간 5주년 축하 메시지

챔프: 게임 소프트 제작사로서 다른 게임 제작사와의 경쟁에서 살아남기 위해서 필요한 것이 무엇이라고 생각하십니까?

노노야마: 다른 게임 제작사와의 경쟁에서 살아남기 위해서 무엇보다도 중요한 것은 좋은 게임을 꾸준히 만드는 것이라고 생각합니다. 때문에 스퀘어에서는 항상 최고 수준의 게임만을 제작하기 위해서 노력하고 있습니다.

챔프: 인터뷰에 응해주셔서 감사합니다.

패러사이트 이브의 주요 제작진



감독: 스티브 그레이 (Steve Gray)

스퀘어 USA LA 스튜디오의 게임제작담당 부사장인 스티브 그레이씨는 패러사이트 이브에 미국 [illegible] 특수효과 기술을 적용시켜 게임의 리얼리즘을 최대한 부각시키는 역할을 맡고 있다. 컴퓨터 그래픽과 디지털 제작분야에 뛰어난 능력을 가지고 있는 그는 디지털 도메인사 재직시 「아폴로 13」, 「투루 라이즈」 등의 영화에서 CG에 관련된 특수효과팀의 팀장을 맡았으며 북극곰이 등장했던 코카콜라CF를 제작하기도 했다.

미술감독: 다넬 윌리엄스 (Darnell Williams)



다넬 윌리엄스는 CG를 이용한 컴퓨터 애니메이션 부문의 1인자로 영화 「캐스퍼」를 비롯한 수많은 영화 제작에 참여했으며 미국 엔터테인먼트업계에서 아주 잘 알려진 제작자이다.



시나리오/게임 디자인: 토키타 다카시(時田貴司)

스퀘어의 개발제5부부장인 토키타 다카시씨는 「FF VI」, 「라이브 어 라이브」, 「크로노 트리거」 등 수많은 스퀘어 대표작의 감독을 맡았으며 FF VII에서는 이벤트 디자이너로 참가하기도 했다. 그는 기자에게 한국에는 몇 개의 게임잡지가 있으며 어떤 플랫폼의 게임이 가장 인기가 있는지를 묻는 등 한국의 게임 동향에 대해서 많은 관심을 보였다.



배틀 디자인: 마에카와 요시히코(前川嘉彦)

일본 스퀘어의 개발제5부장인 마에카와 요시히코씨는 FF VI의 개발에 참가한 이후 슈퍼마리오 RPG의 감독을 역임했다. 현재 패러사이트 이브의 배틀신 디자인 팀장을 맡고 있다.

창간 5주년 특집

창간 5주년 기념 특별 탐방

FF VII을 필두로 PC게임시장을 노린다!

스퀘어소프트 (SQUARESOFT)





스퀘어 USA에 이어 탐방한 곳은 다름아닌 PC 게이머들의 지대한 관심을 받고 있는 PC용 FF VII을 제작하고 있는 스퀘어소프트였다. 스퀘어소프트는 스퀘어가 닌텐도와 아주 밀접한 관계에 있을 당시에 설립된 미국 계열사로 어떤 의미에서 보면 해외에 진출한 최초의 스퀘어 계열사이면서 동시에 역사가 가장 오래되었다고 볼 수 있다. 챔프는 국내 최초로 스퀘어소프트를 방문, 수석 부사장인 요시히로 마루야마씨를 만나서 PC용 FF VII을 중심으로 인터뷰를 가졌다.

스퀘어소프트는 LA에서 차로 1시간 정도의 거리에 떨어져 있는 도시인 코스타 메이사에 위치해 있는 스퀘어의 미국 계열사이다. 초기의 스퀘어소프트는 닌텐도사와의 긴밀한 관계를 유지하고 국제적인 진출을 도모하기 위해서 1989년 3월 미 워싱톤주 레드몬드에 닌텐도 아메리카의 서드파티로 설립되었다. 그러나 1996년초 스퀘어가 플스와 PC용 게임만을 제작할 것이라는 발표가 있은 후 레드몬드 본사의 필요성이 없어지게 되자 스퀘어소프트는 1996년 8월 현재의 본사가 위치하고 있는 캘리포니아의 코스타 메이사로 이전하게 되었다. 스퀘어소프트는 현재 PC용 FF V과 FF VII을 제작하고 있으며 올해에는 스퀘어의 플스용 FF VII와 부시도 블레이드를 영문 버전으로 로컬라이징하여 북미 시장에 판매하였으며 내년에는 사가 프론티어와 FF 택틱스를 영문버전으로 로컬라이징할 계획이다.



개발실 내부



마케팅 부사장인 이와사키 준씨

- 스퀘어소프트
- 회사명: 스퀘어소프트
- 회사 소재지: 캘리포니아 코스타 메이사
- 설립 연도: 1989년 3월
- 자본금: 3백만달러
- 사업내용: 가정용 게임 소프트의 개발 및 판매



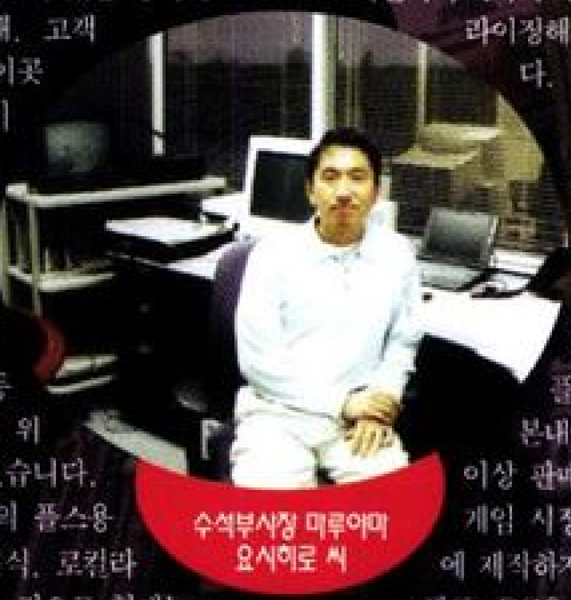
이번 취재를 위해 협조해주신 윌레엄 디 로리오씨와 마루야마 요시히로 씨께 깊은 감사를 드립니다

'앞으로는 오리지날 PC게임도 제작할 것입니다.'

스퀘어소프트의 수석 부사장인 마루야마 요시히로씨를 만나서 PC용 FF VII을 중심으로 인터뷰를 가졌다.

챔프: 현재 스퀘어소프트에서 하고 있는 주요 업무는 무엇입니까?

마루야마: 레드몬드에 있을 당시에는 게임 유통, 판매, 고객 서비스를 해왔으나 이곳 코스타 메이사로 이전한 이후로는 이러한 업무는 하고 있지않습니다. 그러나 가까운 미래에 게임 유통, 판매, 고객 서비스 등의 업무를 재개하기 위해서 준비 중에 있습니다. 또 한가지는 스퀘어의 플스용 게임을 PC용으로 이식, 로컬라이징, 테스트를 하는 것으로 현재는 슈퍼 패미컴용 FF V와 플스용 FF VII을 PC용으로 이식하고 있습니다.



수석부사장 마루야마 요시히로 씨

챔프: PC용 FF VII의 제작 현황에 대해서 말씀해주십시오

마루야마: PC용 VII은 윈도95용으로 제작되며 플스용과 마찬가지로 CD 3장으로 구성될 것입니다. 현재 72~75%정도 제작이 진행되었으며 내년 3월말경에 제작이 완료되기를 기대하고 있습니다.

챔프: 한국어 버전으로도 제작중이라고 알고 있는데 그외에는 어떤 언어 버전으로 제작하고 있습니까?

마루야마: PC용 FF VII은 한국어 버전 이외에 영어, 독일어, 프랑스어, 스페인어의 4가지 언어 버전으로 로컬라이징해서 제작하고 있습니다.

챔프: 일본어 버전으로는 제작하지 않는 이유는 무엇입니까?

마루야마: 일본어 버전의 경우는 플스용 FF VII이 일본내에서 이미 300만개 이상 판매되었고 일본의 PC 게임 시장이 너무 작기 때문에 제작하지 않습니다.

챔프: PC용 FF VII은 어느 정도의 시스템 사양이 필요합니까?

마루야마: 아직 정확한 것은 말씀드릴 수가 없습니다. 그러나 가능한한 많은 게이머들이 플레이할 수 있도록 시스템 사양을 낮추기 위해서 노력하고 있습니다.

챔프: PC용 FF VII을 플레이하기 위해서 혹시 3D그래픽 액셀레이터 카드와 같은 장치가 필수사양으로 요구되는 것은 아닌지요?

마루야마: 3D그래픽 액셀레이터 카드 같은 장치가 필수적으로 요구되지는 않습니다. 다만 PC용 FF VII은 일반 버전과 3D카드 버전이 함께 들어있기 때문에 유저가 게임을 인스톨할 때에 일반 버전과 3D카드 버전 중 한 가지를 선택하여 인스톨할 수 있습니다. 만일 3D카드 버전으로 플레이한다면 보다 빠르고 뛰어난 그래픽에서 게임을 플레이할 수 있지요.

챔프: 플스용 FF VII의 영문 버전이 출시되었을 때 오리지날 FF VII에는 없던 새로운 FMV와 웨폰이 추가되는 등 몇가지 다른 점이 있었는데 PC용 FF VII에서도 달라지는 점이 있습니까?

마루야마: PC용 FF VII은 플스용 FF VII 영문버전을 그대로 이식하는 것이기 때문에 영문 버전과 완전히 똑같다고 생각하면 됩니다.

챔프: 스퀘어소프트가 앞으로 추진해 나갈 사업 방향에 대해서 말씀해주십시오.

마루야마: 앞으로도 계속해서 스퀘어의 다른 플스용 게임을 PC용으로 이식할 계획입니다. 물론 여기에는 이식에 관련된 기술적인 문제와 얼마만큼 판매될 것인가의 두가지 커다란 도전을 받게 될 것입니다. 우리의 목표는 매년 1~2개정도의 PC용 게임을 제작하는 것이며 이중 1개는 스퀘어소프트의 오리지날 PC게임으로 제작할 계획입니다.

그리고 현재는 소니 오브 아메리카(SCEA)에서 스퀘어의 게임 소프트를 유통하고 있지만 앞으로는 저희 회사가 직접 게임 소프트 유통과 판매, 그리고 고객 서비스를 맡아서 매년 4~5개의 플스용 게임을 미국내에 발매를 할 예정입니다.

챔프: 인터뷰에 응해주셔서 정말 감사합니다.

인터뷰를 마친 후 PC용 FF V와 FF VII를 제작하고 있는 개발실을 둘러볼 수 있는 기회를 가질 수 있었다. PC용 FF VII은 PC용 오리지날 게임으로 제작하는 것이 아닌 플스용을 PC용으로 이식하는 것이라서 그런지 제작진들이 개발자용 플스인 블루 플레이스테이션을 이용하여 작업하고 있는 모습을 곳곳에서 볼 수 있었다. FF V의 개발 화면은 잠깐 볼 수 있었으나 불행하게도 PC용 FF VII의 개발 화면은 하나도 볼 수가 없어서 좀 아쉬운 마음이 들었다.

창간 기념 인터뷰1

창간 5주년 기념 비밀 공개, "초대 RPG 제작 돌입"

와프사 이이노 켄지(飯野賢治)사장


이이노가 직접 사인한 챔프 독자 선물 PS특제 가방

그동안 와프는 특이한 기획에 많이 도전해 왔지만 진정한 게임의 묘미를 알 수 있는 정통 장르에는 무관심했었다. 최근 기획 중인 프로젝트가 많은 탓인지 일본의 매체와도 인터뷰를 모두 보류하고 있던 이이노 씨가 챔프 창간 5주년을 맞아 와프의 대중 장르 도전에 대해 말문을 열었다.

"RPG는 와프의 최초의 시도로 그동안 모든 것을 저 혼자서 처리해 왔기 때문에 개발 기간이 장기화되는 문제가 있었습니다. 그러나 이번 RPG는 SFC용으로 에닉스에서 발매됐던 「미스틱 아크」의 그래픽 디자이너 와타나베 씨와 리얼사운드의 각본을 맡았던 사카모토 씨 등과 공동으로 개발에 착수할 예정입니다. 현재로서는 기획 초기 단계이기 때문에 확정된 것은 없지만 스토리와 세계관은 물론 사운드에도 치중을 하면서 게임성 높은 작품으로 세계 시장에서 300만개를 목표로 하고 있습니다."

이이노 씨는 이번 개발을 전환점으로 삼아 예술성보다는 대중성에 치중하려는 듯 보였다. 최근 들어 미니게임기의 인기에 따라 와프에서도 새로운 미니게임기를 개발 중이라는 소문에 대해 이이노 씨는 "현재 2종류의 미니 게임기를 기획 중에 있습니다만 그 중 하나는 오사카TV에서 심야 12시 55분부터 1시간동안 방영되는 드라마에 주인공으로 출연하게 되었는데 극 중에서 나의 역할이 게임 개발사의 사장입니다. 그러나 지금처럼 기획, 개발, 판매 등 모든 부분에 관여하는 사장이 아니고 지시만하는 문자 그대로의 사장 역할입니다. 거기에서 개발되는 미니게임기도 상품화할 예정입니다." 원래 스타 의식이 강한 이이노 씨의 최초의 드라마 출연이기 때문에 그는 조금 흥분된 어조로 말을 이어나갔다.

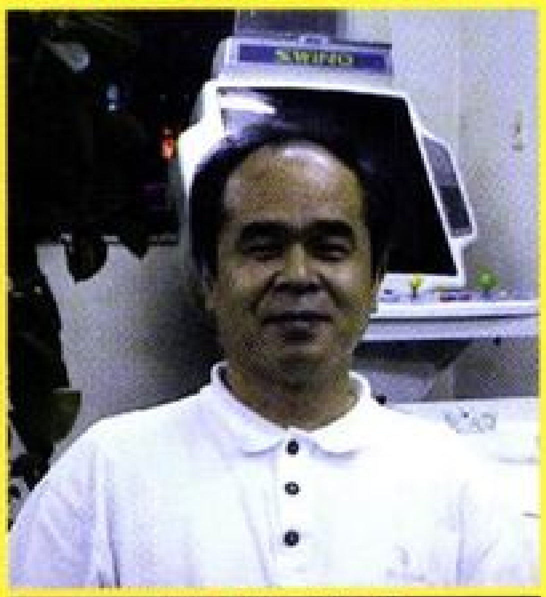
"또 하나는 게임기라고는 할 수 없고 액세서리 정도로 보면 될 것입니다. 이것은 유저와 커뮤니케이션이 가능한 디지털 완구로 기존의 제품들과는 비교할 수 없을 정도로 귀여운 휴대형 디자인으로 내년 봄 발매를 목표로 하고 있습니다. 사실 그 때문에 오늘 밤에도 철야 회의가 있습니다."

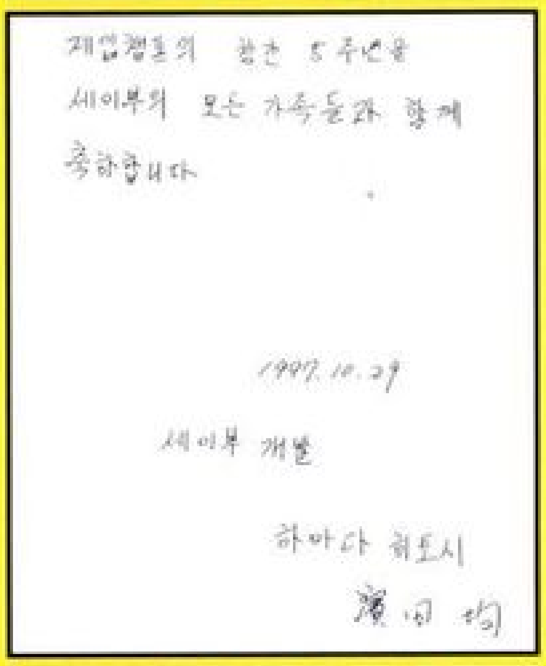
M2의 포기로 인해 어떤 하드웨어로 발매될 것인가에 대해 관심의 향방이 모아지고 있는 「D의 식탁2」에 대해 그는 "D2의 하드웨어는 반드시 새턴이라고 말할 수는 없고 현재로서는 미확정이라고 말할 수 밖에 없군요. 그러나 PC용으로는 발매가 확정되었습니다. 덧붙여서 「에너미 제로」의 PC버전이 98년 10월경 미국, 유럽, 일본 시장에 동시 발매됩니다." 한국 시장에의 발매에 대해 묻자 이이노 씨는 "한국 시장에도 「에너미 제로」 등을 발매하고 싶지만 일본어 심의 문제로 현재로서는 역시 검토중"이라고 잘라 말했다.

끝으로 이이노 씨는 한국의 게임 개발에 대해 "지난해 처음 한국 시장으로 봤지만 젊은 개발 인력들과 그들의 지칠 줄 모르는 의욕에 큰 감명을 받았습니다. 컴퓨터 그래픽의 수준은 일본과 비교해도 그다지 차이가 나지 않은 듯했고 캐릭터 디자인이나 대사 표현 등이 특이했습니다. 그러나 그것을 뒷받침해 줄만한 회사의 재정적인 능력이 부족하더군요. 개발 능력의 향상을 위해서는 하루빨리 PS나 SS용 타이틀에 도전하는 것이 좋을 듯합니다. 또 일본과 지역적으로 가까운 장점을 충분히 활용해 다방면의 교류를 통해 공동 개발을 추진하는 것도 좋을 듯합니다. 어쨌든 한국은 상당히 기대되는 나라입니다."

"한국형 게임 앞으로도 계속 만들어 낼 것"

세이부 개발 하마다 히토시(浜田均) 사장


세이부 개발의 하마다 사장



하마다 사장의 게임챔프 창간 5주년 메시지

"지금부터 20년전, 그러니까 인베이더가 한창 히트할 때쯤 저는 아케이드 기판을 수리하는 일을 하고 있었습니다. 게임 기판을 수리하다보니 게임을 직접 만들어 보고 싶은 생각이 들어 그때부터 IC에 대한 공부와 프로그램, 디자인 등을 거의 독학으로 익혔습니다."

구수한 동네 아저씨같은 인상의 세이부 개발 하마다 사장은 자신의 게임 입문은 수리가 계기가 되었다고 말한다. 특히 「라이덴」 시리즈로 종스크롤 슈팅의 명문 메이커가 된 세이부는 이외에도 「세이부 컵 사커」 등 특히 한국 유저들의 입맛에 맞는 게임들을 만들어 내기로 유명하다.

이에 대해 하마다 사장은 "「라이덴」처럼 아래에서 위로 진행되는 종스크롤 게임은 인간의 구조 상 비교적 안정된 상태에서 게임을 할 수 있고 여성들도 쉽게 플레이할 수 있는 시스템을 채택했으며 「세이부 컵 사커」는 특히 축구에 관심이 많은 한국 사람이라면 누구나 좋아하는 김주성 선수를 등장시켜 유저를 끌어들이는 데에 성공할 수 있었던 것입니다."

하마다 사장의 종스크롤 발상은 인간의 잠재의식을 감안한 당시로서도 상당히 기발한 것이었고, 학창시절 선수 생활 경험이 있었던 그가 만든 축구 게임도 아기자기함으로 3D축구가 나온 현재까지도 인기를 끌고 있다. 획기적인 발상으로 개발에 전념해 온 그에게도 어려운 시절이 있었다. 이에 대해 그는 "지금은 추억의 게임이 되어버린 「너클 조」라는 액션 게임의 개발자는 바로 저였습니다.

그러나 그 게임을 해외에 수출했으나 몇몇 나라, 특히 한국과 이태리에서 그 게임을 마구 카피해서 유통시켰습니다. 그래서 두나라에서는 「너클 조」가 국적불명의 제작사에 개발된 것으로 알려졌을 것입니다. 경제적인 손해를 떠나서 개발자에게 있어 카피는 개발 의지를 반감시키는 치명적인 충격입니다."

하마다 사장은 특히 한국의 기판 카피로 손해를 많이 본 인물이었다. 그러나 그는 한국의 기판 카피를 발전을 위한 과도기적인 단계로 보고 그에 대해 많은 이해를 하고 있었다.

끝으로 하마다 사장은 최근 인기있는 3D격투 액션 게임을 만들어 볼 용의가 없느냐는 질문에 "사실 대외적으로는 비밀리에 진행 중에 있습니다. 발매는 내년말 정도가 될 것입니다. 그러나 저희는 히트 가능성이 없는 게임은 애초에 기획도 하지 않습니다. 아마 한국 게이머들도 깜짝 놀랄 만한 작품이 될 것입니다."

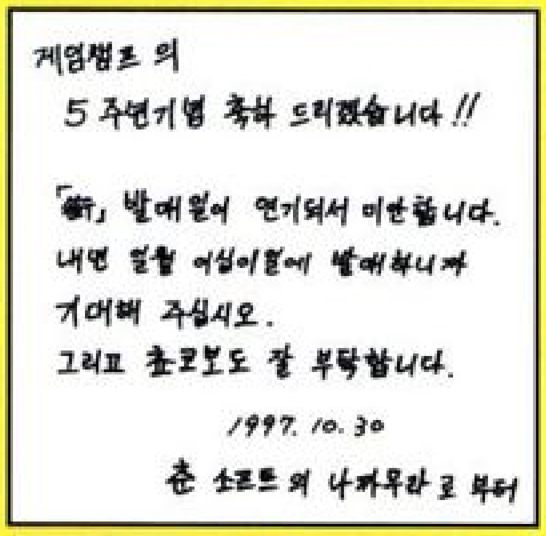
게임 제작에 있어서는 누구보다도 신중하기로 소문난 하마다 사장의 말을 듣고 보니 98년에 발매될 세이부의 3D격투가 은근히 기대된다.

창간 5주년 특집

"한국 카피 문화만 없어지면 「마치」도 한글화 검토!"

창간 기념 인터뷰 2


춘 소프트의 나카무라 사장


게임챔프 의
5주년기념 축하 드리겠습니다!!
「街」 발매일이 연기되서 미안합니다.
내년 일월 이십이일에 발매하니까
기대해 주십시오.
그리고 초코보도 잘 부탁합니다.
1997. 10. 30
춘 소프트의 나까무라 로 부터

나카무라 사장이 직접 쓴 창간 5주년 기념 메시지

춘 소프트 나카무라 코우이치(中村光一)사장

「마치(街)」로 다시 바빠지기 시작한 춘 소프트의 나카무라 사장. 챔프는 창간 5주년을 맞아 그가 생각하는 한국 게임 시장의 문제점을 들어봤다.

"저는 지난 8월경에 한국을 방문한 적이 있습니다. 한글 윈도우 프로그램이 필요해 대형 컴퓨터 매장에 가서 노트북을 구입했습니다. 그런데 매장에서 노트북과 함께 CD를 주길래 뭐냐고 물었더니 소프트 프로그램 카피CD라고 하더군요. 저는 깜짝 놀랐습니다.

일본의 사고(思考)로 생각한다면 그것은 범죄와 같은 것이었습니다. 한국에 카피 소프트가 많이 유통된다는 것은 알았지만 대형 컴퓨터 매장에서 버젓이 거래된다는 것은 아무래도 큰 문제인 것 같습니다.

게임도 마찬가지라고 생각합니다. 이러한 복제 문화도 문제이지만 그것을 당연하게 받아들이는 일반 유저들의 인식도 바뀌어야 한다고 생각합니다.

우선 이런 사회적 분위기가 정착되어야만 게임 산업도 발전하지 않을까요?" 나카무라 사장은 창간 기념 인터뷰 서두에서부터 괜한 말을 한 것같다고 미안해하면서 자사의 신작 마치(街)쪽으로 화제를 바꿔 나갔다.

"사운드 노벨의 시초인 저희들이 새턴으로 발매할 예정인 「마치(街 : 거리)」에 내용적으로 납득할 수 없는 부분이 몇 군데 발견되어서 부득이하게 발매를 연기하게 되었습니다. 마치를 기다리는 일본팬들뿐 아니라 한국팬들에게도 죄송스럽게 생각합니다.

발매는 내년 1월 22일입니다만 팬들을 위해 내일 모레(11월 1일)부터 일본 전역에 체험판CD를 배포합니다." 드래곤 퀘스트 시리즈의 메인 프로그래머였던 춘 소프트의 나카무라 사장은 자사의 새로운 타이틀의 연기에 대해 게임챔프의 지면을 빌어 정중하게 사과했다.

판매 예정 개수에 대해서는 "모두 아시겠지만 새턴의 시장 상황이 좋지 않아서 SFC때의 사운드 노벨처럼 큰 인기는 기대하고 있지는 않지만 50만개 정도는 무난하리라고 생각합니다. 또 기회가 된다면 마치의 한글화도 검토하고 싶습니다."

또 나카무라 사장은 "이후에도 계속 「마치」의 시나리오를 기본으로 해서 주인공의 수를 늘려나간다거나 스토리를 조금씩 추가해 2탄과 3탄을 계속 발매할 예정입니다. 또 1탄은 PC로의 컨버전이 거의 확정적입니다."

나카무라 사장은 자신들이 만들어낸 신장르에 상당히 애착을 가지고 있는 듯 지속적인 발매를 계획하고 있었고 하드웨어에 있어서는 현재로서는 새턴으로만 생각하고 있다고 했다. 그러나 춘 소프트는 PS 쪽에도 관여하고 있다.

그것이 바로 춘 소프트의 「이상한 던전」 시리즈와 스퀘어의 인기 캐릭터인 초코보의 절묘한 만남으로 연말 플레이 스테이션 시장의 또 하나의 태풍의 눈으로 떠오를 「초코보의 이상한 던전」이다.

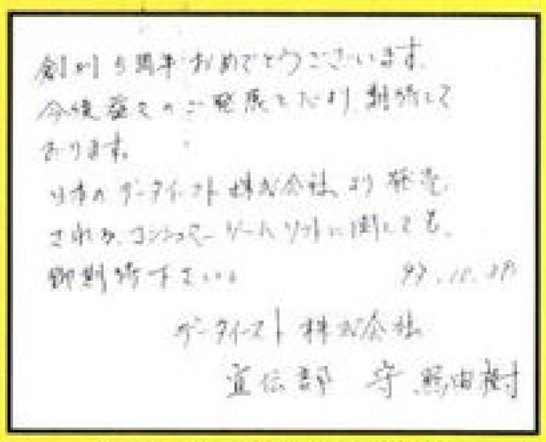
이에 대해 나카무라 사장은 "처음에 스퀘어 쪽으로부터 제의가 들어왔습니다.

그들의 기획은 그동안 선례를 찾아볼 수 없었던 두 회사 게임의 융합이었기 때문에 망설였지만 춘 소프트에 있어서 크게 문제될 것이 없었기 때문에 결국 승낙했습니다. 저는 「초코보의 이상한 던전」에서 감수역할이기 때문에 대부분 스퀘어에서 제작된 것을 최종 검토 및 지적만하면 됩니다."

끝으로 나카무라 사장은 "창간 5주년을 맞은 게임챔프가 한국의 올바른 게임 문화 선도에 앞장서 달라"고 당부했다.

"스탬프 클럽, 매니어보다 여고생 마켓에 힘써야"


데이타 이스트 모리 부장


創刊5周年おめでとうございます。
今後益々のご発展を心より期待して
おります。
日本のデータイースト株式会社より発売
される、コンシューマーゲームソフトに関しても。
御期待下さい。 97. 10. 30
データイースト株式会社
宣伝部 守照由樹

모리 부장의 창간 5주년 기념 메시지

데이타 이스트 모리 테루유키(守照由樹) 선전부장

1 ~ 2년 전부터 일본 여고생들 사이에서 인기를 끌기 시작한 프린트 클럽. 이것은 일본 내에서만도 수십종에 달하고 있다. 그러나 얼마 전 데이타 이스트에서는 이와 컨셉을 달리하는 획기적인 프리크라 기기가 발매되어 화제를 모으고 있다.

챔프는 창간 5주년을 맞이해 데이타 이스트의 모리 부장에게 스탬프 클럽에 대해 물어봤다.

"스탬프 클럽은 기존의 프린트 클럽과는 달리 반영구적으로 자신의 얼굴 도장을 200번 이상 찍을 수 있는 획기적인 상품입니다. 처음 발매 당시에는 별다른 반응을 보이지 않았지만 여고생들 사이에서 화제를 모으기 시작하면서 선풍적인 인기를 끌게 되었습니다."

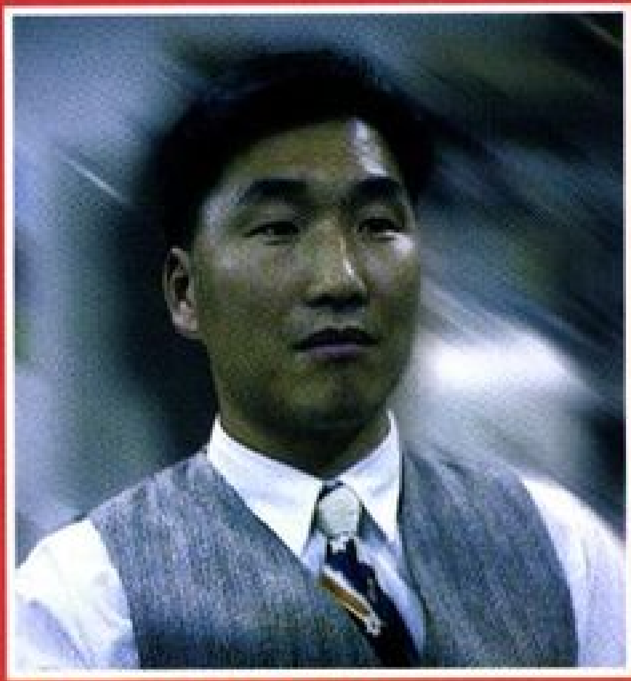
데이타 이스트는 스탬프 클럽의 일본 내 총판매권을 세가로 지정해 그들의 전국적인 게임센터 유통망에 설치해 개발뿐 아니라 마케팅 전략에서도 성공했다고 알려지고 있다.

현재 발매 몇개월이 지나지 않아 일본 내에서만 6천대 이상 팔려 3만대의 전체 프리크라 시장에 20% 이상의 점유율로 데이타 이스트를 흑자로 돌린 효자 기기라고 한다.

그러나 국내에서 크게 인기를 끌지 못한다는 질문에 모리 부장은 "스탬프 클럽은 마케팅도 중요하지만 일본에서처럼 여고생들 사이에서 붐이 조성되어야합니다. 여고생들이 좋아하는 연예인이라든가 귀여운 캐릭터를 프레임에 넣어 그들의 마음을 빼앗아야만 성공할 수 있습니다. 일본의 경우는 여고생들이 이런 기기류의 문화를 이끌고 있습니다."

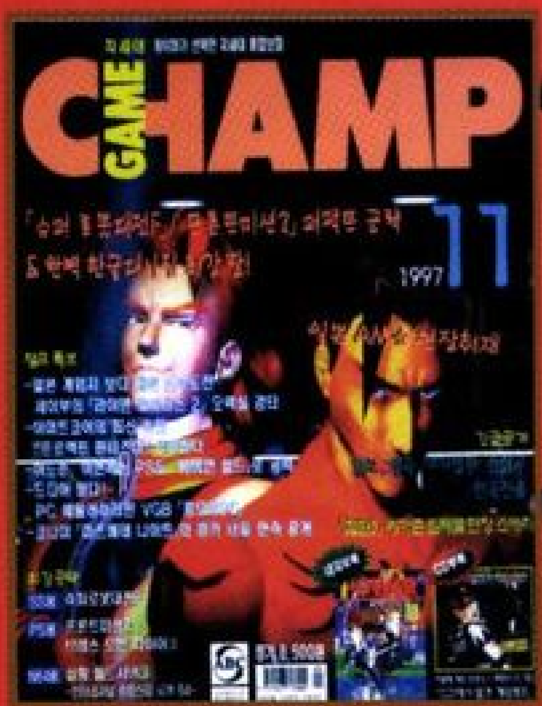
데이타 이스트는 여고생들이 기다리고 있는 성탄절을 맞아 그들의 입맛에 맞는 크리스마스 버전을 준비 중에 있다고 한다. "프레임의 다양한 종류의 프레임 등은 CD 롬으로 간단하게 교체가 가능하도록 제작된 스탬프 클럽은 기획 단계부터 주 타겟을 여고생으로 잡아 지속적으로 여고생들이 좋아하는 그림을 준비하고 있다"고 모리 씨는 덧붙였다.

기획 단계부터 확실한 타겟을 설정해 그에 따른 원활한 소프트의 공급 등까지 구상하는 일본 개발사의 꼼꼼함에 입을 다물 수 없었다.



게임챔프 편집데스크 송동석

게임업의 흥망성쇠가 다발했던 97년에 '창간 5주년'이라는 의미가 뜻깊어집니다.
게임챔프의 주인인 독자분들의 칭찬에 기뻐할 때도 많았지만 질타와 꾸중에 더욱 분발했던 모습들이 5년동안 발전의 밑거름이 되지 않았나 생각합니다. 게임지 중 가장 신속한 정보, 재미있는 기획기사, 독자참여 코너, 가장 정확한 집중공략 등 모두 독자분들의 목소리로 이루어낸 성과인 만큼 앞으로도 겸허한 자세로 노력하겠습니다.
창간 5주년을 맞아 전격왕과 기사제휴를 맺습니다. 그간 독자들의 불만이었던 '일본잡지보다 정보가 느리다', '무단으로 베낀다'라는 등의 불만이 해소됩니다. 또한 챔프의 톡톡 튀는 기획력과 생생한 전격왕의 정보로 더욱 재미있는 게임챔프가 됩니다.
챔프를 만드는 한 사람의 스탭으로서도 많은 기대가 되지 않을 수 없습니다.



더 즐거운 독자 서비스를 위해

일본 미디어웍스사의 「전격왕」과 전격 기사제휴



내년 2월이면 게임챔프처럼 창간 5주년을 맞이하는 전격왕의 쓰카다(塚田正晃) 편집장이 축하 메시지를 보내왔습니다.
게임 종합지, 두터운 독자층, 광고 위주보다는 독자를 위한 편집 등 여러 면에서 게임챔프와 의미를 같이 하고 있다는 것에 깊은 친밀감을 가지고 있다고 합니다. 전격왕쪽에서 기사제휴라는 프로포즈를 취한 것도 이 점에 있지 않았을까 생각합니다.

GAME CHAMP

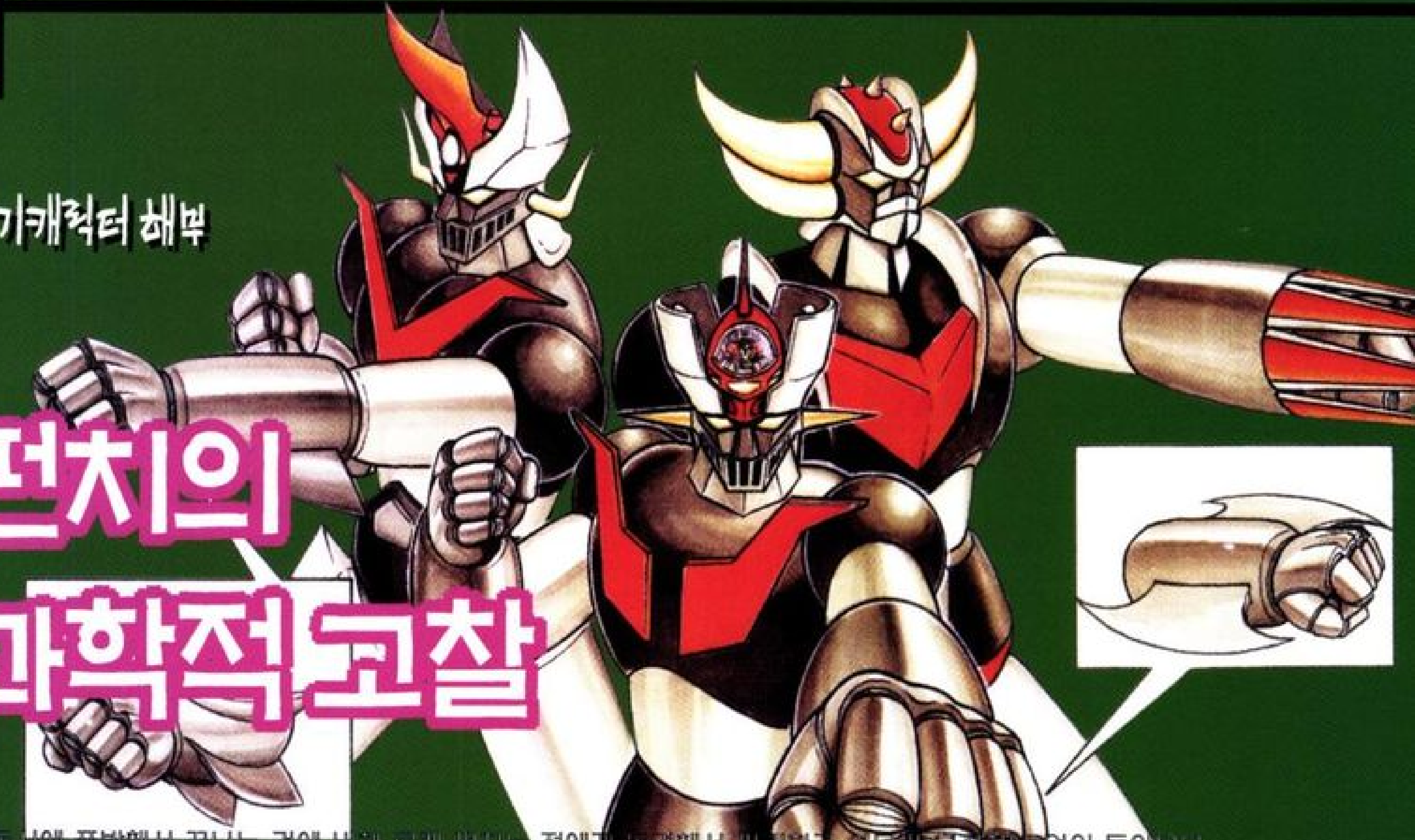
창간 5주년을 축하합니다. 하나의 게임 잡지로서 5주년을 맞이하게 되었다는 것은 쉽지 않은 일이라 생각합니다. 게임의 선진국 일본에서도 창간5주년을 맞이 할 수 있었던 게임 잡지는 아주 조금밖에 되지 않습니다. 이것은 오로지 「게임 챔프」사가 독자로부터 절대적인 지지를 받고있다는 것을 증명하는 거라 봅니다. 우연하게 「전격왕」도 내년 2월호로서 5주년을 맞이합니다. 같은 5주년으로 게임챔프와는 인연이 있는 것 같습니다.
현재 「게임 챔프」와는 기사 제휴를 맺고 있습니다. 게임챔프는 일본의 게임 정보를 빠르고 정확하게 전달하고 있습니다. 앞으로 양사 관계가 더욱더 친밀해지고 발전해 갈 것을 진심으로 바랍니다.



전격왕 쓰카다 편집장

슈퍼로봇대전F의 인기캐릭터 해부

마징가Z 로켓 펀치의 과학적 고찰



보통 미사일이 발출된다 동시에 폭발해서 끝나는 것에 비해 로켓 펀치는 적에게 충격해서 파괴하고 아무런 [illegible] 없이 돌아온다. 미사일과 펀치 두 가지의 이점을 발휘하고 있는 것이다. [illegible] 현실 세계에 등장한다면 필시 강력한 병기가 될 것이라고 [illegible] 현실 세계의 군사대국이 로켓 펀치의 개발에 착수했다는 소식은 들리지 않는다. 이것은 도대체 어떻게 된 일일까? [illegible] 아직 로켓 펀치를 실현할 수 있는 곳까지 [illegible] 그렇지 않으면 로켓 펀치에는 우리가 아직 모르는 [illegible] 있단 말인가? 지금부터 로켓 펀치의 성능에 대해 과학적인 [illegible]

마징가Z의 매력은 역시 로켓펀치

수많은 슈퍼로봇 애니메이션들 중에서 최고 걸작은 무엇이지? 라고 묻는다면 많은 사람들이 서슴없이 마징가Z를 거론한다. 요즘 학생들에게는 마징가 Z가 로봇대전에서나 볼 수 있는 존재이겠지만 필자가 어렸을 때는 월요일 저녁마다(75년쯤이었나? 79년의 재방송때는 토요일 4시에 했었다) TV 앞에 모여 마징가의 멋진 모습을 감상하곤 했다.

한국의(사실은 일본이었지만)평화를 지키기 위해 언제나 헬박사의 기계수군단과 싸우는 강쇠돌(원명 카부토 코우지). 그때까지의 로봇와는 달리 마징가 Z는 몸안에 수많은 무기를 가지고 있었다는 것이 상당히 인상적이었다. 마징가는 항상 최후의 일격으로 루스트허리케인(산성 바람으로 적을 삭혀버린다)이나 브레스트파이어(가슴에서 나가는 고열선)를 사용하기는 했지만 역시 가장 임팩트가 큰 것은 로켓 펀치가 아니었을까 한다.

로켓 펀치의 비행거리는 1.6cm?

우선 로켓 펀치의 정의를 내려보자. 뭐 그냥 팔에 로켓을 달아 날아가는 거지 뭐! 라고 생각하는 사람들은 과학자가 될 소질이 없다고 보아야 한다. 이럴 때는 자료를 찾아보는 것이 최선. 일본의 반다이가 발행한 슈퍼로봇대백과(예전에 우리나라에도 불법복제가 나와 있었다)를 살펴보면 로켓 펀치의 모든 것이 자세히 적혀있다.

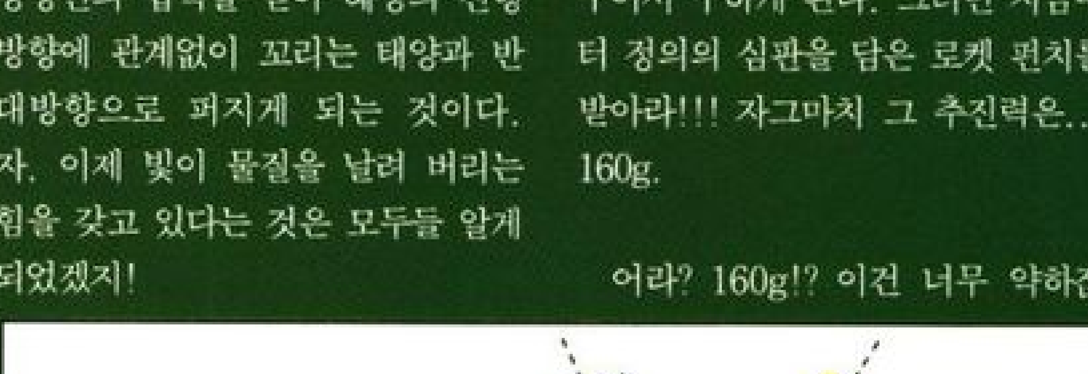
①광자력 로켓으로 난다
②마하2의 속도를 낸다
③2km거리까지 유도가 가능하다
④상처없이 무사히 돌아온다

이렇게 자세한 설정이 있는 이상 이러한 사항을 과학적으로 검증해 보면 되는 것이다.

우선 로켓 펀치를 적에게 날리는 것만을 생각하자. 일단 로켓 펀치의 추진력에는 광자력이 사용되고 있다고 한다. 광자력이라면 빛이란 말인데…「아니 어떻게 빛으로 물체를 날려보내」라고 말하는 사람은 자신의 무식을 자랑하는 것과 같다. 양자원리에 의하면 빛도 운동 에너지를 갖고 있고 물체에 힘을 줄 수 있는 것이다. 구체적인 예가 혜성의 꼬리이다. 이것은 로켓의 불꽃처럼 진행 방향의 반대로 펼쳐지는 것이 아니다. 혜성의 꼬리는 2종류가 있는데 1종류는 태양으로부터 우주선(宇宙線)을 받고 다른 한종류는 태양광선의 압력을 받아 혜성의 진행 방향에 관계없이 꼬리는 태양과 반대방향으로 퍼지게 되는 것이다. 자, 이제 빛이 물질을 날려 버리는 힘을 갖고 있다는 것은 모두들 알게 되었겠지!

그러면 광자력 에너지에 의한 로켓 펀치의 추진력을 계산해 보자. 마징가Z의 광자력 출력은 65만마력. 팔꿈치에서 손끝까지의 중량은 일반적으로 체중의 5%. 체중이 20톤이니 아마 펀치만 하면 1톤은 나갈 것이다. 광자력의 크기는 출력을 광속으로 나누고 거기에 9.8로 나누어서 구하게 된다. 그러면 지금부터 정의의 심판을 담은 로켓 펀치를 받아라!!! 자그마치 그 추진력은… 160g.

어라? 160g!? 이건 너무 약하잖



혜성의 꼬리는 빛의 힘 때문에 태양의 반대쪽으로 뻗는다

아! 이 정도의 힘으로 1t의 물체를 날리려면 아무런 저항이 없는 우주 공간에서도 1m 진행하는데 35초가 걸린다. 지상이라면 어깨 높이 15m에서 수평으로 쏘면 사정거리는 겨우 1.6cm. 군용 미사일의 사정거리가 수천km, 수만Km를 가는데 로켓 펀치의 사정거리는 cm 단위라니... 게다가 전출력을 다 사용하므로 마징가Z는 그저 서 있을 수 조차 없다. 카부토 코우지가 '로켓 펀치!' 라고 외치자 마자, 기운센 천하장사는 무릎이 힘없이 꺾이며 털썩 주저앉게 되는 것이다. 이럴 수가. 내가 동경했던 마징가Z가 이런 맥없는 존재였단 말인가!!! 정말 한심한 노릇이다!



발밑의 쥐잡는 데나 쓸 수 있을까?

바빠서 적을 생각할 겨를이 없다

자 자! 침착하게 생각해 보자. 마징가Z에게 죄는 없지. 잘못한 것은 광자력의 기초도 제대로 연구하지 않고 군사 응용에 사용하려한 마징가Z의 제작자인 강박사(카부토의 할아버지. 원래 이름이 뭐였더라???)다. 어린 시절 열심히 본 것이 억울해서라도 이 어리석은 할아버지를 대신해서 어떻게 해서든 로켓 펀치를 실현하도록 하자. 이제부터 광자력은 무시한다.

중요한 것은 100m정도 전방에 있는 적에게 1t무게의 펀치부분을 마하2로 날리기만 하면 되는 것이다. 이것에 필요한 추진력은 240t. 광자력 로켓 펀치의 150만배 출력이지만 일본산 로켓인 HⅡ의 추진력 400t의 60%에 지나지 않는다.

바보같은 강박사. 광자력같은 것에 구애받지 않고 처음부터 그 이름대로 로켓 엔진을 사용했으면 좋았을 것이다. 현재, 로켓 엔진의 연료는 액체가 주류이다. 출력의 조정이 유리하고 엔진 정지후의 재점화도 가능하다는 이점이 있기 때문이다.

그러나 연료의 액체 수소와 액체 산소는 취급하기 어렵다. 온도가 상승하면 기화해서 폭발해 버리기 때문에 마이너스 250도에 보존해야 한다. 졸졸졸 흘려넣기만 해도 온도가 상승해 버리므로 시간을 들여 충전할 필요가 있다. 게다가 충전한 후 충격을 주는 일도 금물이다. 우주 로켓의 경우, 다른 작업을 모두 끝내고 발사대에 고정시킨 후 상당 시간을 들여 연료를 주입한다. 발사 중지의 경우는 연료를 다시 빼내는 것이 기본일 정도다.

이렇게 위험한 것을 마징가Z에 사용할 수 있을까? 전투는 커녕, 적을 발견해서 쾅쾅 걸어가는 순간 폭발하고 말 것이다. 파일더 온의 충격으로 쾅!할 위험성도 있다. 출격은 비지땀을 흘리면서 천천히 조심해서 걸어가고 시속 360km 주력따위는 안전을 위해 잊어버리는 것이 좋을 것이다. 적과 격투라도 개시하게 되면 '제발 천천히 부탁합니다' 라고 사정하지 않으면 안된다. 액체 연료 로켓은 멋지게 발사하기까지는 시한폭탄과 같은 것이다.

그러면 고체연료는 어떨까? 이것은 발화온도에 도달하지 않는 한 마음대로 폭발하지는 않는다. 충격에 강하고 점화후의 순발력도 크다. 현재 전투기 등에 탑재되어 있는 미사일에는 고체연료가 사용되고 있다. 자 이것으로 하면 되겠군. 하하하!

아차! 로켓 펀치의 중대한 사명을 잊고 있었군. 미사일은 명중해서 폭발하면 완전히 본래의 목적을 달성하는 것이지만 로켓 펀치는 폭발하는 것이 아니라 무사히 되돌아와야 하는 것이지.

고체연료에서 이것을 요구하는 것은 무리이다. 일단 명중하면 좋건 싫건 폭발해 버리고 한번 불이 붙으면 완전히 터질 때까지는 절대 멈추지 않는다. 이런 것을 로켓 펀치에 채용하면 적중할지, 빗나갈지, 전혀 감속하지 않고 마하2의 전속력으로 돌아올지, 계속 불을 뿜을지... 이런 것을 계산하다 보면 적을 상대할 겨를이 없을 것이다.

자신의 사용한 필살기 때문에 전전긍긍하는 마징가Z. 네가 그러고 있는 모습은 보고 싶지 않아!

장난감에서 배운 지식의 활용

이름에 구애되어 로켓 엔진으로 날려보자는 것에는 실패했다. 잘 생각해 보면 상대는 100m라는 근거리에 서 있다. 로켓처럼 비행하면서 가속하는 타입은 목표 속도에 도달하는데 시간과 거리를 필요로 한다. 적에게 부딪치기 이전에 목표 속도에 도달하기 위해서도 다른 방법을 찾아낼 수밖에 없다.

음...캐터펄트(CATAPULT:항공모함에서 항공기를 쏘아올리는 장치)를 사용하면 어떨까? 항공모함에서 탑재기를 날려올릴 때 짧은 활주거리를 보충하기 위해 수증기를 사용해 가속한다. 실린더중에 수증기를 모아 필요한 압력에 도달했을 때 고정돼 있던 피스톤을 땐다. 이렇게 공기총의 원리로 전투기를 날리는 것인데 이것을 응용해서... 아, 안된다. 이 방법이라면 마징가Z가 증기 기관처럼 긴 실린더를 가지고 다니지 않으면 안된다. 항공모함의 수증기 캐터펄트의 길이는 수십m. 이것에 비해 마징가Z의 신장은 18m이다. 이런것을 도입한다면 마징가Z는 머리에서 김을 내면서 신장보다 긴 팔을 돌리면서 싸우게 된다. 자신의 필살기가 걸리적거려 확실히 패배하고 말 것이다. 이런... 정말로 곤란하군. 이대로라면 로켓 펀치는 완전히 실현할 수 없게 된다.

기왕 이렇게 된 것. 예전 장난감을 모방해서 용수철이라도...어라.



증기 마징가 발진! 칙칙폭폭!

의외로 괜찮을 지도 모르겠는데! 순간 가속의 방법으로도 최적이지 않은가... 광자력은 안되고 로켓 연료도 연료 때문에 불가능하고 증기 캐터펄트는 거추장스러우니 최종적인 것은 역시 용수철이다. 어쩐지 점점 원시적이 되어 가는 기분이 들지만 미래지향적인 것만이 진리라고는 할 수 없다. 용수철에 모든 것을 걸어보기로 하자.

문제는 용수철의 힘으로 마하2의 속도를 기대할 수 있는가가 문제



폭발하지 않게 조심조심



다. 마징가 Z의 어깨와 팔꿈치 사이에 용수철을 단다고 하자.

용수철의 두께를 고려하면 신축하는 길이는 2m가 한계일 것이다. 이것으로 1t의 물체를 마하2로 쏘는데는 1t의 짐, 예를 들면 승용차를 실어도 0.1mm밖에 수축하지 않는 강력한 용수철이 필요하다. 이런 용수철을 만들 수 있을까? 이것이 최후의 수단인데...상식적으로 생각하면 도저히 무리다. 그렇지만 여기에서 좌절한다면 너무 비참하다.

도리없지. 약간 반칙이란 생각이 들지만 그러면 극중에 나오는 '초합금Z'가 실제로 존재한다고 가정해서 계속 이야기를 진행하도록 해보자.

초합금Z라고 하는 것은 마징가Z를 구성하는 특수한 금속이다. 마징가Z가 전속력으로 적과 충돌할 때 접촉시간을 0.1초라고 하면 충격력은 2만t. 이 정도의 충격을 받아도 마징가Z는 꿈쩍도 하지 않는다. 즉 초합금Z라고 하는 것은 상식적으로 생각할 수 없을 정도의 강인한 탄력성을 갖고 있는 금속인 것이다. 이것만 있으면 앞서 말한 강력한 용수철을 만드는데 불가능하지 않을 것이다. 강박사를 조금 전까지는 매도했지만 결국 그가 만들어낸 초합금Z의 덕으로 로켓 펀치를 실현하게 되는 것이다.

허공을 날으는 마징가 Z

그렇지만 용수철식의 로켓 펀치에는 커다란 문제점 2가지가 있다.

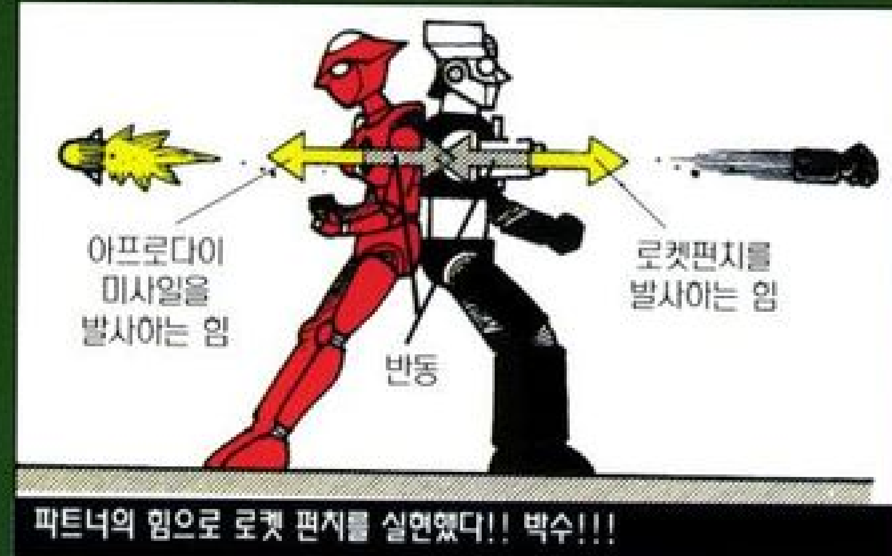
하나는 발사할 때의 반동이다. 이 강력한 용수철이 수축한 상태에서 원래의 길이로 돌아올 때까지의 시간은 0.005초. 이런 단시간에 1t의 물체를 마하2로 쏘면 어깨에 1만5천t의 반동이 온다.

자기 체중의 750배의 힘이 어깨에 들어가면 인간이라면 어깨에서 팔꿈치의 부분이 그대로 뒤로 날아간다. 초합금Z의 강인함에 의해 그것은 극복할 수 있다고 해도 뒤통수를 땅에 처박는 것은 면할 수 없다. 카부토 코우지는 머리의 유리창에 있으므로 운이 나쁘면 사망, 운이 좋더라도 실신하고 말 것이다.

또 한가지의 문제는 로켓 펀치의 장착이다. 1t으로 0.1mm밖에 수축하지 않는 용수철을 2m까지 수축시키기 위해서는 2만t의 힘이 필요하다. 뭐 출격전 장착이라면 문제는 없다. 현재 최강의 프레스기만 해도 1만5천t의 가중력이 있다. 강박사님 정도라면 가중력 2만t의 프레스기를 힘들이지 않고 만들 수 있을 것이다.

하지만 문제는 재장착! 전투중에 한번 발사해 버리면 자기 힘으로 재장착할 수밖에 없게 되는데, 이게 정말 큰일이다. 로켓 펀치를 팔에 꽂고 20t의 전체 체중을 이용해도 2mm밖에 수축되지 않는다. 로켓 펀치를 지면에 놓고 남은 한쪽 팔과 양발을 총동원해서 낑낑거리며 힘쓰고 있는 쇠돌이와 마징가Z를 생각해 보라. 잠깐 힘을 빼버리면 마징가는 공중으로 쓩하고 날아가버릴 것이다. 만약 50cm정도 수축시켰다가 힘이 빠졌을 경우 자그마치 상공 70m까지 날아가버리는 것이다. 그러면 마징가Z는 젯트 스크랜더 없이도 충분히 공중으로 날아갈 수 있다. 항상 로봇대전시리즈의 초반에서 처럼 제트스트랜더를 노래 부를 필요가 없어지는 것이다.

아무래도 이런식으로는 곤란하겠지. 이렇게 되면 전속력으로 벼랑에라도 돌진해서 충격 에너지로 용수철을 수축할 수밖에 없다. 1t의 물체가 마하2로 비행할 때의 운동에너지는 2억J. 이것을 용수철로 날리는 이상, 다시 축소시키는데도 2억J의 충돌 에너지가 필요하다. 그런데 체중 20t의 마징가Z가 최고 속도인 시속 360km로 부딪쳐도 그 반인 1억J밖에 되지 않는다. 게다가 1억J이라고 하면 1000t의 바위를 부술 수 있는 에너지이다. 이 방법으로는 절벽이라 해도 산산조각 날 것이다. 로켓 펀치는 땅속에 묻혀 찾을 수 없게 될지도... 결국, 마징가Z는 로켓 펀치에 휘둘려지게 되는 것이다. 어떻게 하면 좋겠는가. 이 애물단지를...



파트너의 힘으로 로켓 펀치를 실현했다!! 박수!!!

역시 내게는 너뿐이다

아, 그렇다 쇠돌이(카부토 코우지)에는 애리(유미사야카), 마징가Z에는 아프로다이A가 있다는 것을 까먹고 있었다. 아프로다이A가 협력하면 반동과 재장착, 이 두가지의 문제를 한꺼번에 해결할 수 있다.

여기에서 가장 중요한 것은 아프로다이A의 양쪽 유방부분이 미사일이 되어 날아가는 아프로다이 미사일이다. 이것도 미사일인 이상, 로켓 펀치와 거의 비슷한 중량을 갖고 있다고 가정해 보자. 그러면 문제는 차츰 풀려간다.

우선 아프로다이A는 마징가Z에게 그림자처럼 쫓아다녀 항상 등 뒤에서 함께 행동한다. 그리고 마징가Z가 로켓 펀치를 날릴 때 동시에 등을 맞댄 상태에서 양쪽 가슴의 아프로다이 미사일을 쏜다. 그러면 역방향을 향한 2개의 반동이 서로 절충되어 마징가Z는 쓰러지지 않게 되는 것이다. 아프로다이A의 미사일이 어디를 향할지가 문제가 되지만 쇠돌이의 후두부 강타에 의한 사망또는 실신은 피할 수 있으므로 이런 문제 제기는 그만두기로 하자.

게다가 아프로다이A의 존재가 재장착도 가능하게 한다. 우선 쳐들어온 기계수들은 잠시 내버려두고 마징가Z와 아프로다이A가 거리를 두고 마주선다. 다음에 마징가Z는 팔에 로켓 펀치를 가볍게 꽂는다. 그다음 아프로다이 에이스가 그 팔을 향해 전력질주해서 충돌하는 것이다. 아프로다이A의 속력은 시속 420km, 충돌 에너지는 합계 2억J. 이것으로 마징가Z의 로켓 펀치는 멋지게 장착할 수 있다. 하하하!!! 정말 멋진 일이다. 단, 도덕적인 문제가 크다. 가슴을 내밀고 전력질주하는 아프로다이A. 그녀의 가슴을 향해 팔을 뻗고 돌진하는 마징가Z. 어린이들이 보는 애니메이션 프로그램에는 약간 곤란한 장면이 아닐지...



전투중 재장착에 실패하면 이렇게 된다

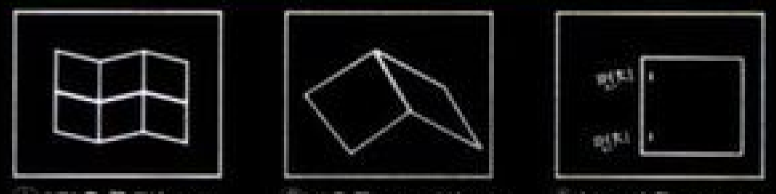


모든것은 로켓펀치를 위해서다

GAME CHAMP
스페셜 CD 자켓

DEAD OR ALIVE
데드 오어 얼라이브

사용법



①3단으로 접는다 ②반으로 다시 접는다 ③호치키스로 고정시키고 막혀있는 부분을 자른다

젠 후(GEN-FU)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
중공상보추	(전J중)P	중
중공등각	(전J중)K	중
비약탑파	(전J착지시)P	상
비약소퇴	(전J착지시)K	하
중공순보추	(상J중)P	중
중공낙등각	[illegible]	중
도약탑파	[illegible]	상
도약소퇴	[illegible]	하
퇴신탑파	[illegible]	상
퇴신소퇴	[illegible]	하
고유 타격기		
낙축격	[illegible]	
지령장	[illegible]	
다운공격기		
순보추	[illegible]	상
①행장	[illegible]	상
②연추	PP	(상상)
③연추단파	[illegible]	(상상)중
①단봉조양	[illegible]	중
②단봉조양 호준산	[illegible]	중중
호파두	[illegible]	상
①반추	[illegible]	중
②반추 단봉조양	⇨PP	중중
①회포완삭	[illegible]	중
②회포완삭 응축파	⇦PP	중중
②회포완삭	⇦P⇦P	(중중)
③회포완삭	[illegible]	
도령	[illegible]	중
단파	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중
①파추	⇩P·K	중
②계자재건	⇩P·K ⇦⇨P	중중
답파	H·P·K	상

기술명	커맨드	판정
①(탄퇴)	⇘K	중
②사출동	⇘KP	중중
①계퇴	➡K	중
②계퇴 반점룡	➡KK	중중
①점춘퇴	⇗K	하
②점춘퇴 조우파두	⇗K⇗⇨P	하중
반점룡	⇧K	상
①질풍퇴	⇧K	상
②질풍전소퇴	⇧K⇩K	상하
전신후축퇴	⇘K	중
축단각	⇦K	상
쌍비각	H·K	상
전소퇴	⇩H·K	하
특수행동기		
어필 : 반락지	⇦⇦⇨H·P·K ⇦⇦⇨H·P·K	
전보	⇨H	
축전	⇘P	
던지기		
십자리횡	H·P	상단던지기
운폐일월파	⇩⇘H·P·K	상단던지기
[illegible]	⇩⇘⇗P	상단던지기
[illegible]	⇦H·P	상단던지기
호파미	(적뒤에서)H·P	상단던지기
OH(오펜시브 홀드)		
압수	⇦H	상단OH
	(적 뒤에서) ⇦H	
추퇴	⇦H	상단OH
	(전J중)H	
	(상J중)H	
	(후J중)H	
①권지통	⇩⇘⇨H	상단OH
②추형	(권지통중)⇩⇘⇨P	파생
후반기	(적이 앉아있을 때) ⇘H	하단OH
	(적이 앉아있을 때)(전점프중)⇩H	
	(적이 앉아있을 때)(상점프중)⇩H	
	(적이 앉아있을 때)(후점프중)⇩H	
	(적이 앉아있을 때 뒤에서) ⇘H	
호준산	(적 뒤에서)⇨⇦H	상단OH
	(적 뒤에서)⇩⇘⇨H	

잭(ZACK)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
리프다운블로우	(전J중)P	중
리프사이드킥	(전J중)K	중
포워드스텝엘보	(전J착지시)P	중
포워드스텝니	(전J착지시)K	중
에어다운블로우	(상J중)P	중
에어사이드킥	(상J중)K	중
페인트엘보	(후J착지시)P	상
페인트미들스핀	(후J착지시)K	중
다운공격기		
풋스텝	⇧K	
와일드휠	⇘K	
고유타격기		
헬니들	⇧K	중
티 소크 론	⇨P	중
라이징힐킥	⇧K	중
①속 클럽	⇩⇘⇨P	상
②더블임팩트	⇩⇘⇨PP	상중
①티 소크 토론	⇨P	중
②더블소크	⇨PP	중중
②엘보킥	⇨PK	중중
③엘보더블킥	⇨PKK	중중중
④인헬잣슈	⇨PKKK	중중중중
티 소크 런	⇨⇨ P	중
① 하프스핀킥	⇦K	상
②하프스핀 속 클럽	⇦KP	상상
②하프스핀힐킥	⇦KK	상중
①(하이킥)	K	상
②하이미들컴비네이션	KK	상중
①티 카와 토론	⇨ K	중
②캐틀링니	⇨KK	중중
①햇 런	⇗ K	하
②햇 런 스트리트	⇗ K⬇P	하상
②더블 로 스핀	⇘KP	하하
①스웨이블로	P	상
①잽	P	상
①린너클	P	상
②잽 하이킥	PK	(상상)
②잽 스트레이트	PP	(상상)
③발칸엘보	PPP	(상상)중
③발칸미들킥	PPK	(상상)중

기술명	커맨드	판정
④댄싱크라슈	PPKK	(상상)중중
③발칸 로 킥	PP⇩K	(상상)하
④로 스핀 잣슈	PP⇩K⬇K	(상상)하하
③발칸니킥	PP⇨K	(상상)중
③발칸잣치	PP⇨P	(상상)중
④캐노사이드잣슈	PP⇨PK	(상상)중중
④데빌스잣슈	PP⇨PP	(상상)중중
①어퍼	⇘P	중
②헬스웨어	⇘P⬆P	(중중)
③헤븐스웨어	⇘P⬆P⬆P	(중중)중
스피닝힐킥	⇩⇘⇨K	중
스피닝미들킥	H·K	중
트위스트어퍼	⇩⇘⇨H·P·K	중
카우 로이	⇨⇨K	중
플라잉니킥	⇨⇨P·K	중
		상
데빌즈어퍼	⇘⇘P	중
특수행동기		
어필 : 웨이브	⇦⇦⇨H·P·K , ⇦⇦⇨ H·P·K	
헤이크롬	⇩⇘⇨H	
던지기		
와일드스로	H·P	상단던지기
곳 코 티 카우	⇨⇨P·K	상단던지기
비스트 팡	⇘ ⬆P·K	상단던지기
넥랜딩	(적뒤에서)H·P	상단던지기
OH(오펜시브 홀드)		
티 카우 콘	H	상단OH
	(전J점프중) H	
	(상J점프중) H	
	(후J점프중) H	
포워드트랩	⇨⇨H	상단OH
리버스트랩	⇦⇦H	상단OH
리프트네이브	(적이 앉아있을 때) ⇘H	하단OH
	(적이 앉아있을 때)(전점프중)⇩H	
	(적이 앉아있을 때)(상점프중)⇩H	
	(적이 앉아있을 때)(후점프중)⇩H	
측엘보	(적 뒤에서)⇦H	상단OH
헤드크라슈	(적 뒤에서)⇨⇦H	상단OH
	(적 뒤에서)⇦⇨H	
버스트니들	(앉아있는 적의 뒤에서) ⇘H	하단OH

라이도우(RAIDOU)

기술명	커맨드	판정
고유 타격기		
스매슈 훅	⇗P	중
백 훅	⇧P	상
일륜각	⇗K	중
파환축	⇧K	상
월륜각	⇘K	중
힐 해머	⇦K	중
낙진아	(등 뒤의 적에게) ⇧K	중
자선도	⇗P	하
레그 스파이크	⇗K	하
상단 장권 지르기	P	상
헌신단권	⇘P	중
장권 상단차기	PK	상상
연환	PP	상상
승연환	PPK	상상중
연도격	PPP	상상중
공선참도	PP⇦P	상상중
엘리 치고 차기	PP⇦PK	상상중중
섬천각	K	상
연천각	KK	상상
연지각	KK⇩K	상하
보디블로	⇨P	중
스토먹 크래슈	⇨PP	중중
크래슈 힐 해머	⇨PP⇦K	중중중
크래슈 레그 스파이크	⇨PP⇩K	중중하
어퍼	⇘P	중
헬 스매슈	⇘PIP	중중
헤븐 스매슈	⇘PIPIP	중중중
공선도	⇦P	중
공진격	⇦P⇦P	중중
파오 치고 차기	⇦PK	중중
[illegible]	⇦K	중
[illegible]	⇦K⇦P	중중
[illegible]	⇘K	중
[illegible]	⇘KP	중중
[illegible]	(서 있을 때) K	상
[illegible]	IP	중
[illegible]	[illegible]	중
[illegible]	[illegible]	중

기술명	커맨드	판정
데빌즈 어퍼	⇘⇘P	중
땅 미끄러지기	⇨⇨K	하
창공참도	P·K	상
쌍파	⇨P·K	중
롤링 소뱃	H·K	상
슬라이딩	⇩H·K	하
다운 공격기		
나락 찌르기	⇧P	
스톤 핑	⇘K	
던지기		
십자 [illegible]	H·P	상단
[illegible] 슈타이너	⇩⇘⇨H·K	상단
[illegible]	⇘⇘P·K	상단
[illegible]	⇦⇩⇗P	상단
몽자식 [illegible] 브리커	⇦⇗⇩⇘⇨P	상단
지퍼니즈 [illegible]	(적 앉았을 때) ⇘H·P·K	하단
이투	(적 뒤에서) H·P	상단
[illegible]		
유삼장	(적P에) H	상중DH
유삼도	(적K에) H	상중DH
지유권무	(적하단P에) ⇩H	하단DH
지유축무	(적하단K에) ⇩H	하단DH
축리취무	(적중단K에) ⇩⇗⇦H	중단DH
[illegible] 홀드)		
[illegible]	⇨H	상단OH
[illegible]	⇨⇨H	상단OH
①헤드 [illegible]	⇩⇘⇨H	상단OH
①헤드 록2	(점프 중에) H	상단OH
②[illegible] 헤드 록	(헤드 록 중에) ⇦⇨H	파생
[illegible]	⇦⇗⇩⇘⇨H	상단OH
니 [illegible]1	(적 앉았을 때) ⇘H	하단OH
니 [illegible]2	(적 앉았을 때 [illegible] 중) ⇩H	하단OH
숏 캐논	(적 뒤에서) ⇦H	상단OH
상보고1	(적 뒤에서) ⇨⇦H	상단OH
상보고2	(적 뒤에서) ⇩[illegible]⇨H	상단OH
①슬리퍼 홀드	(적 뒤에서) ⇨⇗⇩⇘⇨H	하단OH
②[illegible] 슬리퍼	(슬리퍼 홀드 중) ⇨⇘⇩⇗⇦H	파생
비스터 니들	(적 앉았을 때 뒤에서) ⇘ H	하단OH

카스미(KASUMI)

기술명	커맨드	판정
점프 공격기		
전천호공참	(앞 점프중)P	중
전천선공각	(앞 점프중)K	중
전천지선	(앞 점프 착지시)P	상
전천선지각	(앞 점프 착지시)K	하
호공참	(상 점프중)P	중
선공각	(상 점프중)K	중
지선	(상 점프 착지시)P	상
선지각	(상 점프 착지시)K	하
후천지선	(뒤 점프 착지시)P	상
후천선지각	(뒤 점프 착지시)K	하
다운 공격기		
용조각	⇧K	-
기와 부수기	⇩P	-
고유 타격기		
천습각	⇗K	중
비룡각	⇧K	상
월륜각	⇘K	중
①부천도	⇧P	상
①피천도	⇦P	상
①(천도)	P	상
②섬연습	PK	(상상)
②두번치기	PP	(상상)
③연질	PPK	(상상)상
④연질풍각	PPKK	(상상)상중
③잔월도	PPP	(상상)중
④연인습	PPPK	(상상)중중
④연지습	PPP⇩K	(상상)중하
③연월섹	PP⇘K	(상상중)
③연광탄	PP⇨P	(상상중)
④연광천습각	PP⇨P⇨K	(상상중)중
④연광지습각	PP⇨P⇩K	(상상중)하
④연광인습각	PP⇨PK	(상상중)중
⑤연광이습참	PP⇨PKK	(상상중)중중
⑤연광허습참	PP⇨PK⇩K	(상상중)중하
①섬광탄	⇨P	중
②섬광천습각	⇨P⇨K	중중
②섬광지습각	⇨P⇩K	중하
②섬광인습각	⇨PK	중중
③섬광이습참	⇨PKK	중중중
③섬광허습참	⇨PK⇩K	중중하
①무도	⇘P	중
②백무	⇘PP	중중
②풍아	⇘PK	중상
①(섬천각)	K	상

기술명	커맨드	판정
②연천각	KK	상상
②연인각	K⇘K	상중
②연지각	K⇩K	상하
무영도	⇨⇨P	중
신창각	⇩⇘⇨K	중
비연승각	⇨⇨P·K	중
열풍각	⇘H·K	중
환아	⇦⇦K	하
선	P·K	상
①질	H·K	상
②질풍각	H·K, H·K	상중
열질	⇩H·K	하
돌려차기	H·P·K	중
이영수선각	⇦⇦K	하
무환도	⇘⇘P	중
특수행동기		
어필 : 벚나무 얽기	⇨⇦⇨H·P·K, ⇨⇦⇨H·P·K	-
뒤돌기	⇘P	-
던지기		
무지개 걸기	H·P	상단
영토어충	⇦P	상단
낙악축	⇩⇘⇨H·K	상단
홍	⇩⇘P·K	상단
화염연무	⇩⇘⇨P	상단
이연	⇩H·P	하단
악예	(적 뒤에서)H·P	상단
OH(오펜시브 홀드)		
영열	⇨H	상단OH
	(적 뒤에서)⇦H	
①앙열	⇦⇨H	상단OH
②자락	(앙열중)⇩K	파생
하되돌리기	⇩⇘⇨H	상단OH
	(앞 점프중)H	
	(상 점프중)H	
	(뒤 점프중)H	
①비연	⇨⇨H·K	상단OH
②비연역낙	(비연중)⇦H	파생
지장열	(적 앉았을 때) ⇘H	하단OH
	(적 앉았을 때)(앞 점프중)⇩H	
	(적 앉았을 때)(상 점프중)⇩H	
	(적 앉았을 때)(뒤 점프중)⇩H	
	(적 앉고 뒤에서) ⇘H	
몽유	(적 뒤에서)⇦⇨H	상단OH
	(적 뒤에서)⇩⇘⇨H	
이비연	(적 뒤에서)⇦⇨H·K	상단OH

CPU전에서의 기본 전술

이 게임의 CPU 난이도는 상당히 높은 편으로 클리어에 자신이 없는 플레이어도 상당히 많을 것으로 여겨진다. 이것은 DH가 상중단 공격은 물론 하단 공격까지도 무색하게 만들어 타격기로 CPU에게 데미지를 주기 어려운 상태로 만들기 때문이다.

그러면 확실하게 CPU를 이길 수 있다고는 장담할 수 없지만 CPU전에서 유용하게 사용되는 패턴을 두가지 소개하도록 한다. 그리고 캐릭터에 따라서는 약간의 보충이 필요하므로 여기에 소개되는 기본 패턴을 적절히 응용하기 바란다.

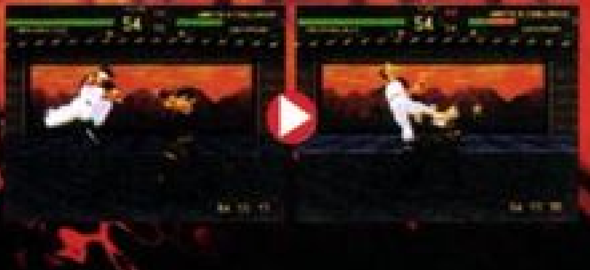
패턴A

잭에서 잔리까지의 캐릭터는 시합이 벌어진 직후 OH가 유용하게 사용된다. OH로 데미지를 준 후에는 상대가 일어날 때 기술을 걸면 무난하게 이길 수 있다. 그리고 하야부사에서 부터는 시합직후 점프+펀치로 기선을 제압하고 위의 기술을 연속시키면 된다. 만약 점프+펀치를 성공시키지 못했다면 언제든 점프+펀치부터 시작하면 된다.



패턴B

티나부터는 점프 킥만으로도 승리를 얻을 수 있다. 시합이 시작되고 곧바로 점프 킥을 계속 사용하고 상대가 가까이 오면 한번 더 점프 킥으로 데미지를 준다. 이 패턴은 라이도우까지 통하지만 유일하게 카스미에게는 잘 통용되지 않는다. 카스미에게는 DH 후에 점프 킥으로 반격하는 패턴이 유용하게 사용될 것이다.



게임챔프 12월호 특별부록

SEGA SATURN™
COMPACT disc

DEAD OR ALIVE
데드 오어 얼라이브



베이맨(BAYMAN)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
어설트 다운 팜	(앞 점프 중) P	중
어설트 프론트 킥	(앞 점프 중) K	중
어설트 스매쉬 훅	(앞 점프 착지시) P	중
어설트 레그 스파이크	(앞 점프 착지시) K	하
에어 다운 팜	(상 점프 중) P	중
에어 프론트 킥	(상 점프 중) K	중
스텝 스매쉬 훅	(상 점프 착지시) P	상
스텝 레그 스파이크	(상 점프 착지시) K	하
트랩 스매쉬 훅	(뒤 점프 착지시) P	상
트랩 레그 스파이크	(뒤 점프 착지시) K	하
다운 공격기		
니 드롭	⇧K	
스톰핑	⇩K	
고유 타격기		
팜어퍼	⇨P	중
스매쉬 훅	⇧P	상
트라스 킥	(서 있을 때)K	상
드롭 킥	⇨K	중
자베린 킥	⇩K	하
롤링 소밧	H+K	상
스피닝 백 너클	⇦P	상
니 리프트	⇨K	중
스매쉬	⬆P	상
힐 햄머	⇨K	중
헤드뱃	P+K	중
숄더 태클	⇦⇨P	중
①스윙 더블 해머	⇦⇨P	중
②리버스 더블 해머	⇦⇨PP	중중
레그 스파이크	⇩K	하
슬라이딩	⇩H+K	하
①보디 블로	⇨P	중
②스토펙 브레이크	⇨PK	중중
②스토펙 크러슈	⇨PP	(중중)
③크러슈 레그스파이크	⇨PP⇩K	(중중)하
①잽	P	상
②잽 보디 블로	P⇨P	(상중)
③잽 소밧	P⇨PK	(상중)상
③잽 레그 스파이크	P⇨P⇩K	(상중)하
②잽 하이 킥	PK	(상상)
②잽 스트레이트	PP	(상상)
③스톰 훅	PPP	(상상)상
③스톰 백 너클	PP⇨P	(상상중)
③스톰 소밧	PPK	(상상)상
①(하이 킥)	K	상
②트랩 힐 해머	KK	상중
②트랩 더블 해머	KP	상중
③트랩 리버스 해머	KPP	상중중
자이언트 어퍼	⇩⇧⇨	중
특수 행동기		
어필 : 흠!!	⇨⇦⇨H+P+K , ⇦⇨⇦H+P+K	
던지기		
프론트 스프렉스	H+P	상단 던지기
넥 행깅트리	⇦H+P	상단 던지기
풍차식 백 브리커	⇦⇩⇨P	상단 던지기
빅툼 무릎 십자 조이기	⇨⇧⇩H+K	상단 던지기
고스트 비스터	(적 앉았을 때) ⇩H+P	하단 던지기
역십자 조이기	(적 뒤에서) H+P	상단 던지기
OH(오펜시브 홀드)		
넥 홀드 스윙	⇨H	상단OH
초크슬램	⇨⇨H	상단OH
팔 걷기	⇨⇩H	상단OH
	(앞 점프 중) H	
	(상 점프 중) H	
	(뒤 점프 중) H	
①스탠딩 암 록	⇨⇨H	상단OH
②수극완만	(①중에) ⇨⇩⇧⇩⇨H	파생
③DDT	(②중에) ⇩⇧⇨P	파생
①축족처기	⇩⇨H	상단OH
②아킬레스 조르기	(①중에) ⇨⇩⇨⇩⇨H	파생
③역 새우 조르기	(②중에) ⇩⇧⇨⇨H	파생
①거드랑이 조르기	(적 앉아있을 때) ⇘H	하단OH
	( )(앞 점프 중) ⇩H	
	( )(상 점프 중) ⇩H	
	( )(뒤 점프 중) ⇩H	
	(적 앉아있을 때 뒤에서) ⇘H	
②역십자 조르기	(①중에) ⇩⇨H	파생
숫 캐논	(적 뒤에서) ⇨H	상단OH
①슬리퍼 홀드	(적 뒤에서) ⇨H	상단OH
	(적 뒤에서) ⇩⇘⇨H	
	(적 뒤에서) ⇨⇨H	
②스윙 슬리퍼	(①중에) ⇩⇨H	파생

류 하야부사(RYU HAYABUSA)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
진공장	(앞 점프 중) P	중
진공축	(앞 점프 중) K	중
진격장	(앞 점프 착지시) P	중
진자축	(앞 점프 착지시) K	중
류공장	(상 점프 중) P	중
류공축	(상 점프 중) K	중
류격장	(상 점프 착지시) P	중
류자축	(상 점프 착지시) K	중
퇴격장	(뒤 점프 착지시) P	중
퇴자축	(뒤 점프 착지시) K	중
다운 공격기		
나락찌르기	⇧P	
호아쌍탄	⬀P	
고유 타격기		
파돌	⇨P	중
뇌진격	⇨⇨P	중
천돌	⇧P	상
일륜각	⬀K	중
파천축	⇧K	상
월륜각	⬂K	중
청공참도	P+K	상
비둘기 꼬리 차기	(서 있을 때)K	중
①(상단 정권찌르기)	P	상
①(배격이권)	P	상
①유영도	⬂P	상
②유창각	⬂P⇩K	(상중)
②연탄	PP	(상상)
③연도탄	PPP	(상상)중
③공선참도	PP⇨P	(상상)중
④공선참격	PP⇨P⇨P	(상상)중중
④생귀 베고차기	PP⇨PK	(상상)중중
③승연탄	PPK	(상상)중
③진풍연각	PP⇩K	(상상)하
②정권 상단차기	PK	(상상)
①족도차기	⬂K	중
②이지귀각	⬂K⇩K	중하
①공선도	⇨P	중
②공진격	⇨P⇨P	중중
②파묘 베고 차기	⇨PK	중중
①지선도	⬃P	하
②지선각	⬃P⬇K	하하
파아 무릎차기	⇨K	중
땅 미끄러지기	⇨⇨K	하
①지귀각	⇩⬃K	하
②진풍격	⬃⬃K⬇K	하하
②지귀연각	⬃⬃K⬃K	하하
③진풍연각	⬃⬃K⬃K⬇K	하하하
이상수선각	⇨K	하
지승각	H+K	중
쌍원각	⇧K	상
승룡각	⬇⇨K	중
진풍각	⇩H+K	하
①쌍공도	⬇⇨P	중
②쌍공낙천아	⬇⇨PK	중중
강천정권 찌르기	(반대로 서 있을 때) P	상
강천족도 차기	(강천 중에) K	중
①동천각	(반대로 서 있을 때) K	상
②산인각	(반대로 서 있을 때) KK	중
특수 행동기		
어필 : 혜	⇨⇦⇨H+P+K , ⇦⇨⇦H+P+K	
천지 바꾸기	⇘P+K	
강천	(반대로 서 있을 때) 방향키	
이동	⬀P	
던지기		
십자 메침	H+P	상단 던지기
극광흔천낙	⇦H+P+K	상단 던지기
낙진총	⇩⇨P+K	상단 던지기
쳐서고 던지기	⇩⇨⇦P	상단 던지기
①승천장	⇦⬃⇩⇨H+P+K	상단 던지기
②경사	(① 중에) ⇩⬃⇦⇧H+P	파생
③천강낙	(② 중에) ⇩⬂⇨⇦⇩H+K	파생
참수살	(적 앉아 있을 때) ⇨H+P	하단 던지기
이무	(적 뒤에서) H+P	상단 던지기
낙룡총	(적 뒤에서) H+P+K	상단 던지기
OH(오펜시브 홀드)		
창영수	⇨H	상단OH
강천 창영수	(반대로 서 있을 때) H	상단OH
환영	⇨⇨H	상단OH
	(앞 점프 중) H	
	(상 점프 중) H	
	(뒤 점프 중) H	
환영 개질	(적 앉아 있을 때) ⇘H	하단OH
	( )(앞 점프 중) ⇩H	
	( )(상 점프 중) ⇩H	
	( )(뒤 점프 중) ⇩H	
검호 찹기	(적 뒤에서) ⇨H	상단OH
이진 찌르기	(적 뒤에서) ⇨⇨H	상단OH
	(적 뒤에서) ⇩⬂⇨H	
뇌인	(적이 앉았을 때 뒤에서) ⬂H	하단OH

잰 리(JANN LEE)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
프론트 점프 너클	(앞 점프 중) P	중
프론트 점프 스냅킥	(앞 점프 중) K	중
프론트 점프 스핀너클	(앞 점프 착지시) P	상
프론트 점프 스핀킥	(앞 점프 착지시) K	하
점프 너클	(상 점프 중) P	중
점프 스냅킥	(상 점프 중) K	중
점프 스핀너클	(상 점프 착지시) P	상
점프 스핀킥	(상 점프 착지시) K	하
백점프 스핀너클	(뒤 점프 착지시) P	상
백점프 스핀킥	(뒤 점프 착지시) K	하
다운 공격기		
짓밟기	⇧K	
엔터 더 드래곤	⇧H+P+K	
로우 스냅킥	⇩K	
고유 타격기		
너클 어퍼	⬃P	상
백 촉	⇧P	상
하이신 니킥	⬂K	상
리어 하이킥	⇧K	상
①킥 어퍼	⬃K	중
②이기각	⬃KK	중상
절환 ㅊ	⇨P	중
①스웨이ㅊ	⇦P	상
①(리드 점프)	P	상
①(턴 ㅊ)	P	상
②ㅊ 하이 킥	PK	(상상)
②소닉 촉	P⇨P	(상상)
③소닉 스핀 킥	P⇨PK	(상상)중
③소닉 로우 스핀 킥	P⇨P⇩K	(상상)하
②소닉 블로	P⇩P	상중
③소닉 어퍼	P⇩PP	상중중
③콤보 로우 스핀 킥	P⇩P⇩K	상중하
②리드 촉	PP	(상상)
③백 너클	PPP	(상상상)
④드래곤 랏슈	PPPK	(상상상)상
④드래곤 캐논	PPP⇨P	(상상상)중
③콤보 너클 어퍼	PP⬃P	(상상)상
③콤보 하이 킥	PPK	(상상상)
①보디 블로	⇨P	중
②보디 어퍼	⇨PP	중중
②보디 로우 스핀 킥	⇨P⇩K	중하
①후랏슈 촉	⇨⇨P	상
②후랏슈 스핀 킥	⇨⇨PK	상중
②후랏슈 로우 스핀 킥	⇨⇨P⇩K	상하
신 니킥	H+K	중
①미들 촉 킥	⇦K	중
②더블 촉 킥	⇦KK	중상
①스리스트 킥	⬃K	하
②스리스트 미들 킥	⬃K⇨K	하중
②스리스트 스핀 킥	⬃K⇩K	하하
①(사이드 킥)	⬂K	중
②미들 스핀 킥	⬂K⇨K	중중
①스냅 킥	⇨K	중
②스냅 스핀 킥	⇨K⇨K	중상
②스냅 스파이크 킥	⇨K⇦⇨K	중중
로우 스핀 킥	⇩H+K	하
드래곤 블로	⇩⬂⇨P	상
드래곤 엘보	P+K	중
드래곤 너클	⬇⇦⇨P	중
드래곤 킥	⇩⬂⇨K	강상
드래곤 스파이크	⇦⇨K	중
후랏슈 턴	⇦⇨P	상
①(하이 킥)	K	상
②하이 스핀 킥	KK	상상
특수 행동기		
어필 : 샤우트	⇨⇦⇨H+P+K , ⇦⇨⇦H+P+K	
던지기		
헬 드라이브	H+P	상단 던지기
사이드 버스터	⇦H+P+K	상단 던지기
견차 던지기	⇩⬃⇦P	상단 던지기
헬 크랏슈	(적 뒤에서) H+P	상단 던지기
OH(오펜시브 홀드)		
카운터 너클	⇨H	상단OH
프론트 페이스 록	⇨⇨H	상단OH
①헤드 록	⇩⬂⇨H	상단OH
	(앞 점프 중) H	
	(상 점프 중) H	
	(뒤 점프 중) H	
②불루 도킹 헤드 록	(헤드 록 중) ⇦⇨H	파생
프론트 페이스 록(하단)	(적 앉아 있을 때) ⬂H	하단OH
	( )(앞 점프 중) ⇩H	
	( )(상 점프 중) ⇩H	
	( )(뒤 점프 중) ⇩H	
리어 카운터 너클	(적 뒤에서) ⇨H	상단OH
절환 펀치	(적 뒤에서) ⇨⇨H	상단OH
	(적 뒤에서) ⇩⬂⇨H	
절환 펀치(하단)	(적이 앉았을 때 뒤에서) ⬂H	하단OH

티나(TINA)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
프론트 헤이스트 드롭	(앞 점프중) P	중
드롭킥	(앞 점프중) K	중
프론트 스텝 촉	(앞 점프 착지시) P	중
칸갈 니 킥	(앞 점프 착지시) K	중
플라잉 헤이스트 드롭	(상 점프중) P	중
브랜딩 킥	(상 점프중) K	중
스텝 촉	(상 점프 착지시) P	중
칸갈 니 스템프	(상 점프 착지시) K	중
백스텝 해머	(뒤 점프 착지시) P	중
백스텝 로스핀	(뒤 점프 착지시) K	하
다운 공격기		
히프 드롭	⇧P	-
엘보 드롭	⬀P	-
문설트 프레스	⇧H+P+K	-
고유 타격기		
너클 애로우	⬂P	중
엘보 스매쉬	⇧P	중
①백 촉	⬀P	중
②백 촉 해머	⬀PP	중
더블 해머	⇦P	중
로우 스핀 너클	⬃P	하
백 브레인 킥	⇧K	상
①(자브)	P	상
②자브 하이킥	PK	상상
②자브 스트레이트	PP	상상
③머신건 미들	PPK	(상상)중
③머신건 러쉬	PPP	(상상)중
①엘보	⇨P	중
②엘보 백너클	⇨PP	(중중)
③얼티메이트 엘보	⇨PPK	(중중)중
③스핀 너클 엘보	⇨PP⬃P	(중중)하
①대쉬 어퍼	⇨⇨P	중
②더블 어퍼	⇨⇨PP	중중
티나 스페셜	H+P+K	상
①버티컬 백 촉	⬂⬃P	중
②버티컬 해머	⬂⬃P⇨P	중중
켄카킥	⇨⇨K	중
로우 스핀 킥	⇩H+K	하
숄더 태클	⇦⇨P	중
쇼트레인지 래리어트	⇨H+P	상
롤링소배트	H+K	상
①점핑 니 배트	⇨K	중
②니 해머	⇨K⇨P	중중
①(로우 킥)	⇩K	하
②롱배트 콤보	⇩KK	하상
②더블 로우 킥	⇩K⬇K	하하
특수 행동기		
어필 : 승리포즈	⇨⇦⇨H+P+K, ⇦⇨⇦H+P+K	중
프론트 롤	⇩P+K	-
던지기		
데스밸리 봄	H+P	상단
바디슬램	H+P+K	상단
프랑켄슈타이너	⇩⬂⇨H+K	상단
휘셔멘즈 버스터	⇨⬂⇩⬃⇦P	상단
J.O.사이클론	⇩⬂⇨P+K	상단
①플라잉 메이어	⇩⬃⇦P+K	상단
②세프트 스티일록	(①중)⇦⇨H+P	파생
③J.O.S	(②중)⇩⇨H+P	파생
버스봄	(적 앉았을 때)⇩H+P	하단
저패니즈 오션봄	(적 앉았을 때)⬂H+P+K	하단
저먼 스플렉스	(적 뒤에서)H+P	상단
	(적 뒤에서)H+P+K	상단
OH(오펜시브 홀드)		
①헤머 스루	⇨H	상단OH
②J.O.S	(①중)⇩⇨H+P	파생
①억날개 조르기	⇩⬂⇨H	상단OH
②로데오 홀드	(①중)방향 버튼 1회전H	파생
①태클	⇨⬂⇩H	상단OH
	(앞 점프중)H	
	(상 점프중)H	
	(뒤 점프중)H	
②자이언트스윙	(①중)⇨⬃⇩⬂⇨H	파생
니 봄버	(적 앉았을 때) ⬂H	하단OH
	(적 앉고)(앞 점프중)⇩H	
	(적 앉고)(상 점프중)⇩H	
	(적 앉고)(뒤 점프중)⇩H	
①프르넬슨	(적 뒤에서)⇨H	상단OH
	(적 뒤에서)⇩⬂⇨H	
	(적 뒤에서)⇨⬂⇩H	
②드래곤 스플렉스	(①중)⇨⬀⇧⬁⇦H+P	파생
니 스플렉스	(적 앉고 뒤에서)⬂H	하단OH

레이 팡(LEI-FANG)

기술명	커맨드	판정
점프공격기		
비상수격	(앞 점프중) P	중
비상등각	(앞 점프중) K	중
비상쌍안	(앞 점프 착지시) P	상
비상실우	(앞 점프 착지시) K	하
비상수격	(상 점프중) P	중
비상등각	(상 점프중) K	중
비상쌍안	(상 점프 착지시) P	상
비상실우	(상 점프 착지시) K	하
퇴신쌍안	(뒤 점프 착지시) P	상
퇴신질공퇴	(뒤 점프 착지시) K	중
다운 공격기		
낙쌍추격	⇧P	-
진각	⬂K	-
고유 타격기		
전소	⬀P	중
사비주격	⇧P	상
①단각	⬀K	중
②이기각	⬀KK	중상
전신쌍연각	⬂K	상
쌍안	⇨⇨P	중
쌍풍실이	⇨⇦P	상
철흔고	⇦⇨P	중
금계독립	P+K	중
당두포	⬇⇨P	중
실우	⇩⇩K	하
①주격	⇨P	중
②연주격	⇨PK	중중
①포두추산	⇦P	중
②포두추산 전소	⇦PP	중중
①추지릉	⬃P	중
②상보철성	⬃PP	중중
①쾌면각	⇦K	상
②선궁퇴	⇦KK	상중
③선궁연퇴	⇦KK⇩K	상중하
부인각	⬃K	하
포호귀산	H+P+K	상
①(나패의)	⬂P	중
①(전신단편)	P	상
①(단편)	P	상
①(변신단편)	⬂P	중
②고심마	PP	(상상)
③옥녀선사	PP⇨P	(상상)중
④연환금계독립	PP⇨PK	(상상)중중
③연환포두추산	PP⇦P	(상상)중
④연안포두추산	PP⇦PP	(상상)중중
③연안실우	PP⇩K	(상상)하
②청룡출수	P⬂P	(상중)
③청룡쌍안	P⬂P⇨P	(상중)중
②단편 재연각	PK	상상
③단편 선궁퇴	PKK	상상중
④단편 선궁연퇴	PKK⇩K	상상중하
①(축각)	K	상
②연환퇴	KK	상상
②연환선궁퇴	K⇩K	상중
특수 행동기		
어필:이겼다!	⇨⇦⇨H+P+K, ⇦⇨⇦H+P+K	-
던지기		
도전주	H+P	상단
야마분발	⇦H+P+K	상단
야영견이	⇩⬃⇦P	상단
쇄신수	⇨⇨P	상단
탁주쇄수	(적 뒤에서)H+P	상단
OH(오펜시브 홀드)		
산영권수	⇨H	상단OH
누슬유보	⇨⇨H	상단OH
	(앞 점프중)H	
	(상 점프중)H	
	(하 점프중)H	
①도수타흉	⇩⬂⇨H	상단OH
②태공조어	(①중)⬂⇩⬃⇦H+P	파생
③연 태공조어	(②중)⇨⇦H+P+K	파생
금계독립	(적 앉았을 때)⬂H	하단OH
	(적 앉았을 때)(앞 점프중)⇩H	
	(적 앉았을 때)(상 점프중)⇩H	
	(적 앉았을 때)(뒤 점프중)⇩H	
백학무시	(적 뒤에서)⇨H	상단OH
상보고	(적 뒤에서)⇨⇨H	상단OH
	(적 뒤에서)⇩⬂⇨H	
제수상세	(적 앉고 뒤에서)⬂H	하단OH

DOA의 기본 법칙

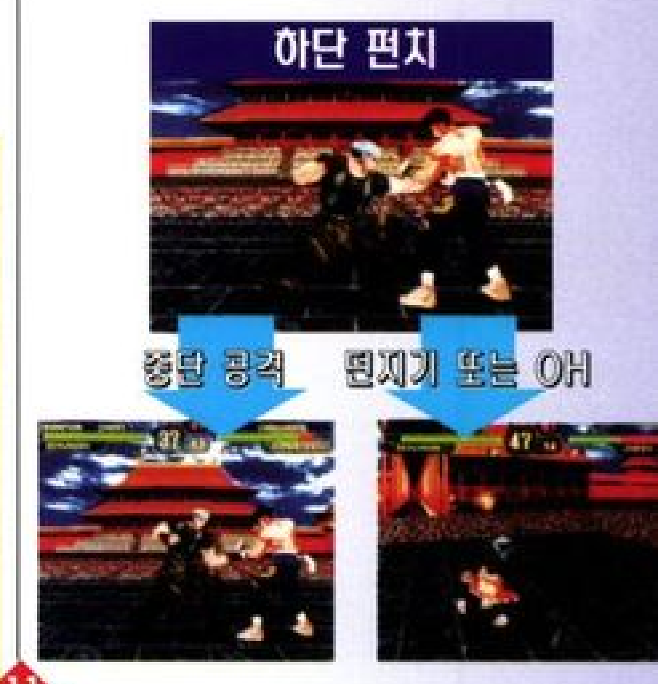
「데드 오어 얼라이브」의 시스템은 기본적으로 '타격', '던지기', '홀드' 등의 3가지 요소로 구성되어 있다. 이 세가지 요소는 서로 물고 물리는 삼각관계를 이루고 있기 때문에 이 세가지 요소의 관계를 잘 이용하는 것이 DOA를 마스터하는 지름길이다.

그리고 다른 격투 게임에서는 거의 찾아 보기 힘든 '홀드'는 디펜시브 홀드(DH)와 오펜시브 홀드(OH)의 두가지로 이루어져 있다. 이중 OH는 발생이 조금 늦지만 타격기에 대해 우세하며 던지기 콤보에서 파생된 것도 많다.



하단 펀치를 이용한 기본 전술

DOA에 있어서 메인이 되는 하단 공격은 역시 하단 펀치. 리스크가 적은 이 기술로 상대의 연계기를 중지시키고 중단 공격이나 던지기 공격 또는 OH의 2택 공격을 노릴 수 있다. 하단 펀치 뒤에는 기본적으로 중단 공격을 이용하는 것이 좋지만 상대가 중단 공격을 이미 의식하고 있다면 던지기나 OH의 2택 공격을 노리는 것이 가장 이상적이다.



돌아오지 않는 님이여!

약간의 문제가 있지만 로켓 펀치는 잘 날아갔다. 그런데 다음은 유도와 귀환이 문제인데...

잠깐, 용수철로 날린다고 하는 것은 로켓 펀치 자체에는 어떠한 추진력도 없다는 것이다. 유도는 불가능하고 날아가는 것, 그것뿐이다. 한마디로 짱돌던지기와 차이가 없다. 마징가Z는 곧 달려가서 주워들지 않으면 그 후로는 팔이 없는 상태에서 싸워야만 하는 것이다.



하지만 정의에 따르면 2km이내에는 콘트롤이 된다고...

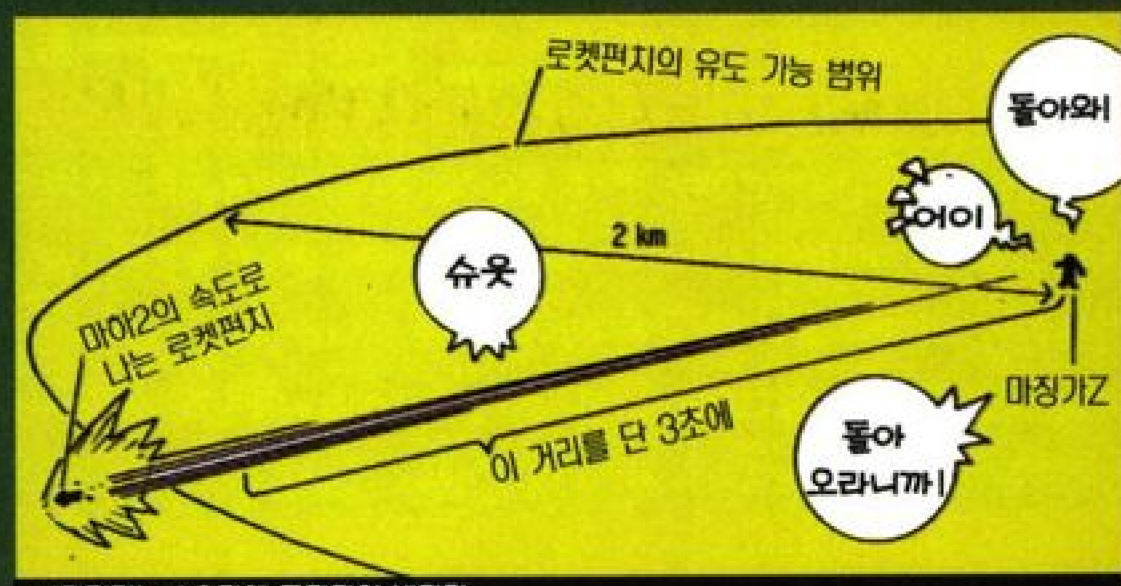
뭐! 2km!? 로켓 펀치의 속력은 마하2다. 1초에 680M. 2km를 마하2로 난다면 3초도 안걸리고, 그 후에는 유도불능이 된다는 소리다. 젠장 이래서는 처음부터 조종할 수 없는 것과 큰 차이가 없잖아!

결국 어떠한 원리를 적용시켜보아도 한번 쏘게되면 마징가Z가 스스로 찾으러 가지 않으면 안된다는 결론이다. 하지만 이것은 전투에 있어서는 위험천만한 행동이다. 아무리 로봇이라고 해도 몸의 일부를 적에게 날린다는 발상이 근본적으로 틀렸던 것이다. 적을 쓰러뜨리는 것이 목적이라면 보통 미사일을 쏘는 것이 훨씬 효과적이다.

아, 로켓를 실현시켜 보려고 했지만 결국 그 발상 자체를 부정하게 되어 버렸다. 슬프게도 과학의 세계에서 불가능한 것이다...

그렇지만 로켓 펀치에도 한가지의 사용 방법이 있다. 닥터 헬의 비밀 기지에 잠입해 모든 적의 기계수에게 장치해 버리는 것이다. 적은 로켓 펀치를 갖게 되어 대 혼란. 쏘는 순간에 뒤로 쓰러져 파괴되는 녀석, 제어불능의 펀치로 서로 싸워 폭발하는 녀석... 이 틈에 일망타진하면 좋을 것이다.

역시 로켓 펀치는 세계 평화의 수호신이었다. 고맙다! 우리들의 마징가Z!



사정거리는 3초만에 돌파되어 버린다

이런것도 알아두자!!

카부토의 할아버지

원작이라고 말할 수 있는 나가이 고의 만화에서는 주택가의 지하를 공장화해서 마징가Z를 만든 다소 미친 과학자로서 그려지고 있는데 애니메이션판에서는 인격이 높은 인물로 되어 있다. 신원소 제패니움을 발견해 그것으로부터 초합금Z와 광자력 에너지를 만들어낸 사람. 실존했다면 노벨상도 받았을 것이다.

일본산 로켓 HII

로켓 기술의 자주개발에 심혈을 기울여 온 일본이 10년 이상의 시간과 기술자의 노력을 들여 성공한 대형 로켓가 HⅡ. 1호기는 94년 2월에 우주 개발 사업단의 종자섬 우주 센터에서 쏘아졌다. HⅡ 로켓 개발에서 최대의 난관이 되고 고도의 기술을 요하는 것이 엔진 LE-7. 이것과 마찬가지로 액체 수소와 액체 산소의 추진제를 사용한 연소방식으로 실용화되어 있는 것은 스페이스 셔틀과 러시아의 에너지뿐이다. 엔진 사이클은 2단계 연소 사이클, 추력은 110t. 이 엔진과 2개의 대형 고체 로켓을 사용해서 264t의 중량을 하늘로 들어올릴 수 있다.

파일더 온

마징가Z를 콘트롤하는 것은 호버 파일더라고 하는 소형 비행기에 탑재하고 있는 마징가Z의 두부에 도킹해야 한다. 이 도킹프로세스를 '파일더 온'이라고 한다.

시속 360km의 주력

마징가Z는 최고시속 360km로 달릴 수 있다. 바퀴를 사용하지 않는 지상 주행물체의 최대 순간 속력이 치타의 110km인 것을 고려하면 그 3배로 2개의 발을 갖고 있는 로봇으로는 조금 상상하기 어렵다.

상대는 100m

마징가 전화를 통털어 최대 크기의 적은 36m짜리 타이탄9G다. 이 녀석 외에는 마징가Z와 같이 18m 정도가 거의 대부분이다. 이 2개의 로봇이 서로 3~4보의 거리를 두고 육탄전을 한다고 생각하면 서로의 100m정도일 가능성이 높다.

캐터펄트 방식

제2차 세계 대전당시의 수상기용 캐터펄트는 압축공기, 화약 등의 폭압으로 피스톤을 움직여 골주대차를 고속으로 견인하고 항공기를 사출하는 형식의 것이 일반적인 것이었는데 전후 항공모함의 대형화,고성능화가 진행되어 자력 발함은 곤란하게 되어 급속 캐터펄트의 장비가 보급됐다. 현재의 항공모함에 장비되어 있는 캐터펄트는 '스팀 캐터펄트'라고 하며 비행갑판밑에 있던 장대한 실린더 안을 고속으로 주행하는 피스톤의 운동 에너지를 셔틀(피스톤과 일체되어 움직인다)에 직접, 또는 브라이들(견인솔)을 중개해 항공기를 사출한다. 동력이 되는 스팀은 전함의 추진력 보일러에서 공급된다. 원자력 항공모함 엔터프라이즈에 장비되어 있던 캐터펄트는 전체 길이 약 100m로 중량 약 40t의 항공기를 일순간에 시속 288km에까지 가속, 사출하는 능력을 갖고 있다.

초합금Z

신원소인 제패니움으로 만들어내는 초합금. 레이저로도 상처하나 나지 않는다. 마징가가 루스크 허이케인이나 부레스트 파이어를 사용하는 것에서 보아 산이나 열에도 강한 것으로 보인다.그 원료인 제패니움이 후지산 기슭에 있는 광자력 연구소의 지하에서만 나오기 때문에 제패니움이란 이름이 붙었다고 생각된다. 아 그러고보니 우리니라에서 방영할 때는 코리아늄이라고 불렀었지! 원소명에 나라 이름을 붙이는 것은 흔한 일이다. 게르마늄, 폴로토늄, 프란시움, 어메리시움이 바로 그것이다.

아프로다이A

광자력 연구소의 스탭이 만들어낸 지질 연구용 로봇. 후에 전투용으로 개조되어 마징가Z의 파트너가 되어 74화에서 z의 방패로서 할피아#7의 날개 수리검을 받고 폭발할 때까지 활약한다. 시장 15m, 체중 16t.

로켓펀치의 귀환

로켓 펀치는 발사 후에 어떻게 되는 것일까? TV 애니메이션에서는 발사시의 포즈대로 팔을 앞으로 내밀면 날아갔던 펀치가 어느사이엔가 불을 뿜으면서 원래의 자리로 되돌아 온다. 그러나 발진 상태에서 방향이 어떻게 바뀌는 지는 수수께끼에 싸여 있다. 즉, 슈퍼 패미콤의 「마징가Z」(반다이)에서도 역시 로켓 펀치는 역진해서 돌아온다. 유감스럽지만 TV 프레임 밖에서 돌아오므로 역시 역진 프로세스는 확인할 수 없다.

닥터 헬

세계 정복의 야망으로 불타는 광기의 천재 과학자. 지중해에 떠 있는 바드스 섬 학술조사 때 고대 미케네인들이 만들어낸 거대 로봇을 발견하고 복원과 동시에 개조를 해 전투능력이 높은 기계 적군단을 만들어 내고 바드스섬의 지하에 거대 제국을 조직한다. 세계 정복에 필요한 무적의 적군단을 만들기 위해 최고의 동력 에너지와 최고의 장갑용 금속을 겸비한 제패니움을 노려 일본의 광자력 연구소를 공격한다. 설정 연령은 72세! 그 나이로 세계 정복을 노리다니 굉장하다.

성난 그녀를 위한

사랑의 PS 완전 수리법

필자: 서 민성 /
하이텔 올드게이머 동호회 정회원

엽서 제공자: 서울시 강동구 상일동 김개정



어느 날 갑자기 플레이스테이션(이하 간략히 플스라고 칭함)의 작동이 이상해져 열받던 기억이 있습니까? 기계에는 까막눈인데 어제까지 멀쩡하던 플스가 갑자기 동영상이 끊기거나 심할 경우 부팅조차 안될 때의 답답함은 경험자만이 이해할 수 있을 것이다. 필자의 경우 플스의 초기버전인 1000기종을 가지고 얼마나 많은 시간을 플스와 씨름을 했던지 이제는 어느 정도 간단한 수리는 가능하기에 이르렀기에 이 지면을 빌려서 경험을 공유하고자 한다.

전원문제

플스의 가장 흔한 고장으로 이제는 각종 게임기 관련 게시판에서 손쉽게 관련정보를 찾아볼 수 있을 정도이므로 간단히 설명하기로 한다. 일본의 상용전원인 AC 100V/50Hz에 맞추어 제작된 일본 내수용 플스는 110V/60Hz인 국내 전원과는 불행하게도 잘 어울리지 않는다. 게다가 전력사정이 좋은 일본의 전압변동률 5%를 기준으로 설계되어 전압변동률 10%를 자랑하는 국내에서 사용시 전원부 이상은 불가피하다 할 수 있다. 이의 해결방법으로는 흔히 슬라이닥스나 소형변압기를 이용하거나 아예 프리볼트형으로 플스 전원부를 개조하여 사용하곤 한다. 또한 최근에도 흔한 고장으로는 순간의 실수로 220V에 연결하고는 후회하는 분들이 많다. PS는 과전압에 상당히 약해서 220볼트에 꽂으면 거의 10초내로 흰연기를 내며 터져버린다. 터지더라도 약간은 작동이 되는 경우가 있지만 기계에 무리가 가므로 삼가자. 대부분의 경우에는 콘덴서가 회로를 보호해 주므로 플스전원부의 커다란 콘덴서를 같은 용량의 것으로 교체해 주는 것으로 간단한 수리가 가능하다.

렌즈들어 올리기

이 글의 주제라고도 할 수 있다.

일단 자신의 기종이 최신형인 5000번대 기종을 소유한 사람은 이 부분을 넘어가시기를...

오래된 플스의 경우, 부팅이 안 되거나 동영상이 끊어질 때 뒤집어 놓으면 상태가 좋아진다는 것은 공공연한 사실이다. 그렇다면 왜 뒤집어야 작동이 되는 것일까? 플스를 뜯어보면 어렵지 않게 답을 찾을 수 있다. 5000번대 이전 기종 플스의 렌즈부는 케이스가 플라스틱으로 이루어져 있다. 그렇다면 중력의 영향으로 휘어버린 것일까? (천만에!)

플스의 렌즈부를 분리해서 뒤집어보면 렌즈픽업부는 금속으로 제작되어 있는데 반해서 그 픽업부가 움직이는 레일에 해당하는 케이스가 플라스틱인 것이다. 현명한 독자들은 어렵지않게 짐작할 수 있으리라. 빈번한 렌즈의 움직임으로 레일에 해당하는 플라스틱이 닳아서 없어진 것이다. 지렛대의 원리에 충실하게도 바깥쪽으로 갈수록 마모가 심해서 외곽트랙이 가장 아래로 처지게 된다. 따라서 렌즈와 CD의 거리가 멀어지고 심지어는 각도도 맞지 않게 되어 CD상의 데이터를 읽기가 힘들어 지는 것이다. 에러보정을 위해서 재로딩을 하지만 동영상과 음성은 끊어지고 심할 경우 데이터를 로딩하다가 다운되기도 한다.

이 문제를 해결하는 것은 의외로 간단하다. 아래로 처진 렌즈를 위로 올려주면 되는 것이다. 사람에 따라서는 종이를 붙이는 사람, 면봉을 까는 사람 등등 방법은 부지기수로 많으나 최선의 선택은 발견하기 힘들다. 아깝지만 필자가 발견한 방법을 여기에 공개한다. 선정조건은 일단 내구성(중요)이 있으며 조절하기에 적합한 두께를 가져야 하며 렌즈가 움직이는 거리(行程)에 적합할 것... 과연 이런 재료가 있을까? 있다. 그것은 바로 컷터용 칼날이었다. 우선 길이는 안성맞춤, 두께는 5장을 까는게 적합하다. 일단 칼날을 설치하면 그 이하로는 렌즈가 아래로 처지지 않으므로 안정적인 동작을 기대할 수 있다.

가변저항

대부분의 국내 사용자들이 일명 칩을 장착하고 있는 현실에서 가변저항의 조절은 손쉬운 해결책이 될 수 있다. 그러나 저항을 잘못 돌렸을 때의 눈물과 고통은 유저의 몫이다. 미리 말하지만 저항을 조절하는 것은 최후에 정말로 신중히 하기 바란다.

저항을 조절하는 이유를 간단히 설명하면 정품 CD의 경우 안정된 설비로 표준제형에서 제작되므로 넓은 대역폭과 안정성을 지닌다. 반면 다양한 기기에서 다양한 매체(시디롬)를 사용해서 제작되는 복제CD의 경우 표준화라는 개념은 찾아보기 힘들다. 최악의 경우 4배속이상의 속도로 제작되는 경우 안정성을 기대하기 힘들다. (참고로 플스의 CD구동부는 2배속) 이럴때 CD의 종류에 따라서 제각기 다른 증상을 보이기 시작하는데 많은 CD를 보유하고 있을 수록 모든 CD를 만족시키기는 점점 어려워 진다.

그러면 지금부터 저항의 조절법을 간략하게 살펴보자. 다시한번 노파심에서 말하는데 함부로 저항을 만지는 것은 고장으로 가는 지름길임을 명심하고, 자신이 기계를 잘 못다룬다면 절대 혼자 만지는 일이 없도록 하자.

기종별로 다른 저항의 위치를 전부 이곳에서 언급하는 것은 무의미하므로 생략하고 렌즈와 기판이 연결되는 얇고 넓은 케이블(일명 필름 케이블)을 따라가면 기판상에 두개의 조그마한 저항을 발견할 수 있을 것이다. 각각 GAIN과 BIAS라고 마킹이 되어 있으므로 혼동하지 않도록 한다. 그리고 또하나의 저항은

넓은 게이블이 시디롬과 연결되는 부분에 있다.

각각의 저항은 별도로 기능하는 것이 아니고 상호연관 관계를 가지므로 주의해서 조정한다.

먼저 가장 쉽게 조절이 가능한 것이 CD롬에 붙어있는 저항이다.

이 저항은 렌즈에서 발사되는 빔의 세기를 조절하는 것으로 시계방향으로 돌릴수록 빔의 세기가 강해지는 성질이 있다. 단 일정범위를 넘어서면 CD가 돌지 않는 지점이 있으니 그 이상 돌리지 않도록 유의한다. 일단 빔의 세기가 강해지면 사소한 변동치에 민감하지 않으므로 대부분의 저항 조절은 이것으로 마무리가 될 수 있을 것이다.

그러나 사용기간이 오래되거나 렌즈자체의 수명이 다한 경우에는

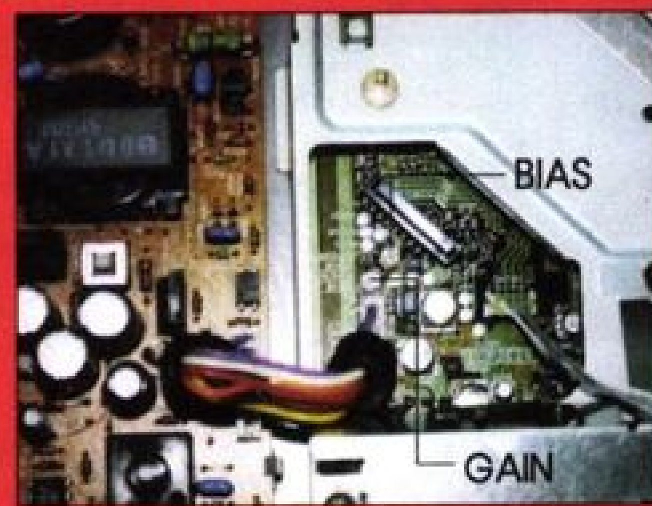


이것이 빔세기를 조절하는 가변저항

이것만으로는 만족할 만한 결과를 얻기 힘들 수도 있다. 이럴때 조절 가능한 기판의 저항이 GAIN과 BIAS이다. BIAS은 시디의 회전속도를 GAIN은 신호의 증폭에 관여한다. CD를 돌려보아 회전상태가 불량하거나 동영상이 자주 끊길 때 BIAS로 조정을 한다. 기판상의 저항을 조절할때는 한번에 15°정도씩 돌리고 처음 위치를 기억하도록 한다.

BIAS의 조정법은 일단 시계방향으로 45°정도씩 돌리면서 CD가 덜컥거리면서 거의 돌지 않는 지점을 찾는다. 그리고 그때부터 역방향으로 15°씩 돌려가며 안정적인 지점을 고른다. GAIN은 빔의 세기와 CD 회전속도의 상관관계에서 얻어지는 신호의 이득값이므로 두개의 저항을 조절하게 되면 당연히 이 값도 변하게 된다. 삼발이의 균형을 생각하면 쉽다. 따라서 앞의 두값을 시계방향으로 증가시켰을 때 전체적인 로딩속도나 CD의 회전음이 좋지못할때 – 즉, 렌즈픽업부가 상하로 움직이는 소리가 요란하게 날때 – GAIN값을 조절한다.

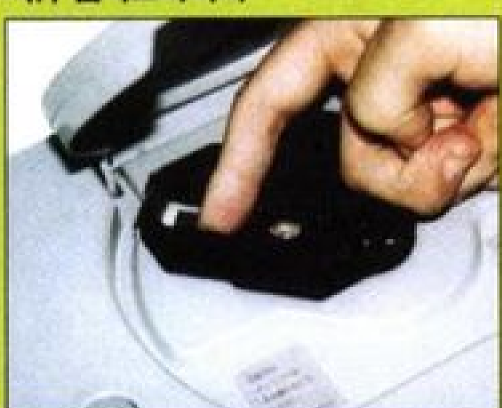
조절하는 방법은 임기응변으로 처음에 시계반대방향으로 돌려보고 좋지 않을 경우 시계방향으로 돌려서 조절한다. (무책임하지만 대단히 효과있는 방법이다)어떠한 경우에도 신경질적으로 또는 주먹구구식으로 저항을 돌려서는 후회만이 남는다는 것을 기억하고 최초의 저항위치를 기록해둘 것을 권한다.



필름선 커넥터에 가까운 것이 바로 BIAS 저항이다.

간단한 PS 자가 수리법 (어린이들은 되도록 어른에게 부탁하자)

필요한 재료:
컷터날 4~5개, 튼튼한 접착력의 테이프(종이 테이프를 추천), 윤활용 구리스(프라모델용의 세라믹 구리스나 실리콘구리스. 기계용 구리스는 흐를 위험성이 있으므로 사용하지 말자), 십자드라이버



이렇게 렌즈부(로딩시 움직이는 부분)를 흔들어 봐서 위아래로 많이 흔들리면 이 원인이 틀림없다



준비는 이것으로 충분

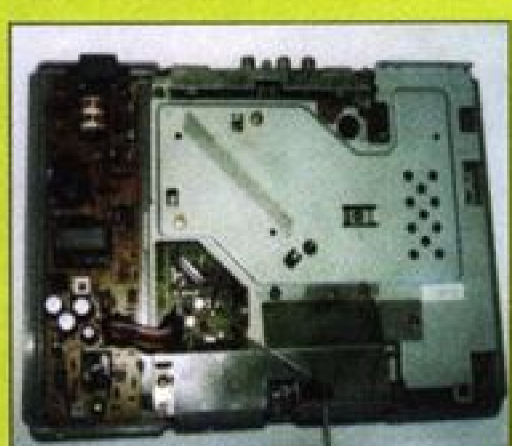
작업순서는 다음과 같다.

① 플스를 뜯고 렌즈부를 분리한다. 필름케이블을 분리할 때는 커넥터의 양쪽끝을 들어올린후에 뽑으면 쉽게 뽑힌다. 절대로 무리한 힘을 가하지 않도록 주의한다. 필름선은 충격에 상당히 약한데 만약 선이 끊어지면 개인적인 수리법은 전혀 없다. 잘못하면 배보다 배꼽이 더 커지는 수도 있음을 인식하자.



필름선은 주의해서 뽑자

② 렌즈밑바닥의 나사간격이 칼날의 넓이에 잘 맞으므로 칼날이 그 사이에 들어가도록 위치를 정한다. 렌즈



이정도 위치가 적당하다

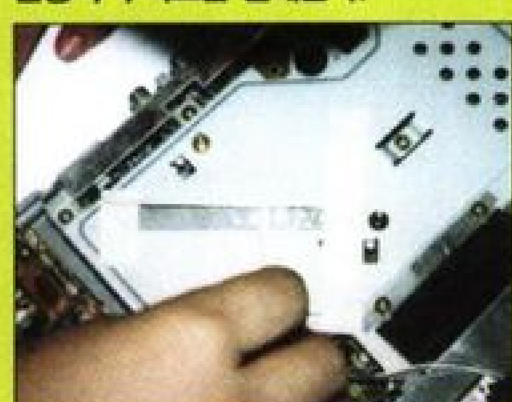
위치보다 조금 옆으로 설치하면 무게중심도 맞고 적당할 것이다. 이동시 칼날이 렌즈밑바닥의 나사를 건드리지 않도록 주의하자. 칼날은 4장에서 5장 사이로 적당히 결정하자.

③ 위치를 정하면 칼날을 가지런하게 모아서 바닥철판위에 놓고 양끝을 종이테이프로 튼튼하게 조정한다.

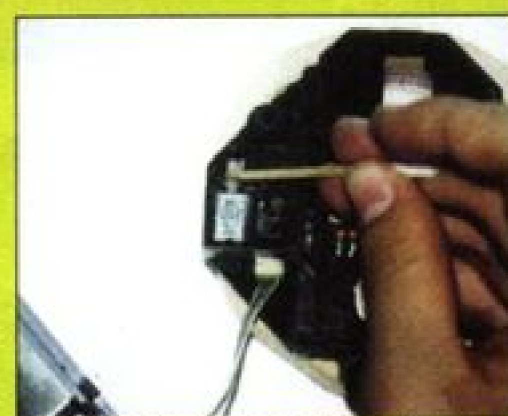


칼날을 잘 겹친 뒤 단단하게 고정한다

④ 렌즈부의 기어박스와 칼날위에 윤활용의 구리스를 칠해준다.



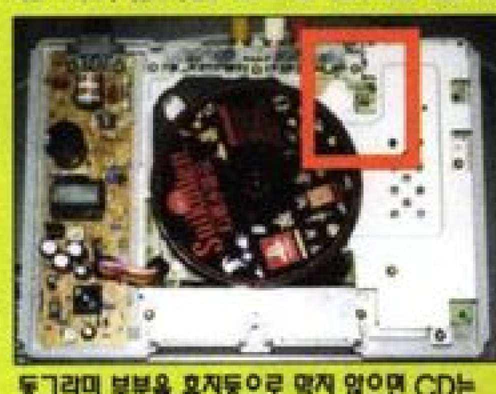
칼날에 구리스를 꼼꼼히 발라준다



기어박스는 이쑤시개 등으로 칠하면 편하다

⑤ 분해의 역순으로 플스를 조립한다. 필름선의 조립은 들여올려진 커넥터안에 필름선을 넣은 뒤 누르면 된다.

⑥ 뚜껑을 덮기전에 테스트를 해본다. 단 기판 위쪽의 구멍을 휴지같은 것으로 막아야만 한다. 시험CD는 지금까지 잘 끊어졌던 CD로 해보는 것이 좋다. 그래도 화면이 끊어진다면 잘못된곳이 없나 작업을 다시 검토해 보거나, 필요하다면 가변저항을 조절해 준다. 하지만 지금까지 저항을 만진 적이 없다면 건드릴 필요는 없다.



동그라미 부분을 휴지등으로 막지 않으면 CD는 돌지 않는다

⑦ 역순으로 조립하면 끝.

창간 5주년 기념 특별 좌담회

PS의 과거, 현재, 미래



외지의 PS 2 예상도. 과연 DVD를 사용하게 될것인가

토론 참석자



김강렬 / 카마 엔터테인먼트 본부장



권병우 / 하이텔 올드게이머 동호회 회장
네오존 테크놀러지 부장 / 게임경력 20년 이상



서민성 / 하이텔 올드게이머 동호회 정회원
현대 엘리베이터 대리 / 게임경력 20년이상



송용승 / 하이텔 PS 동호회 P.SYCHO 회장

챔프는 창간 5주년을 맞이해 PS연구실에 업계와 통신에서 많은 활동을 하고 계시는 분들을 카마엔터테인먼트 본사로 초청해 97년을 최고의 해로 만든 PS의 성과를 점검하고 앞으로의 PS를 전망해 보는 시간을 가졌다.

사회자: 바쁘신 중에도 나와주셔서 감사합니다. 사실 처음에는 누구나가 불안하게 생각했던 PS가 이제는 거의 부동의 1위를 차지하고 있습니다. 여기 계신 분들은 모두들 PS에 관해 상당한 취미와 이해관계를 가지고 있는 분들인데 그 요인은 어디에 있을까요?

송: 저는 플스를 초창기때부터 즐겼습니다. 처음에는 '소니가 게임기를 만들어 봤자지' 하고 생각했었는데 버파1과 릿지레이서를 비교해 보고 결정했죠. 그다음에 보이는 발전방향도 아주 좋았고요. 제가 볼 때 가장 큰 원인은 개방정책이었다고 생각합니다.

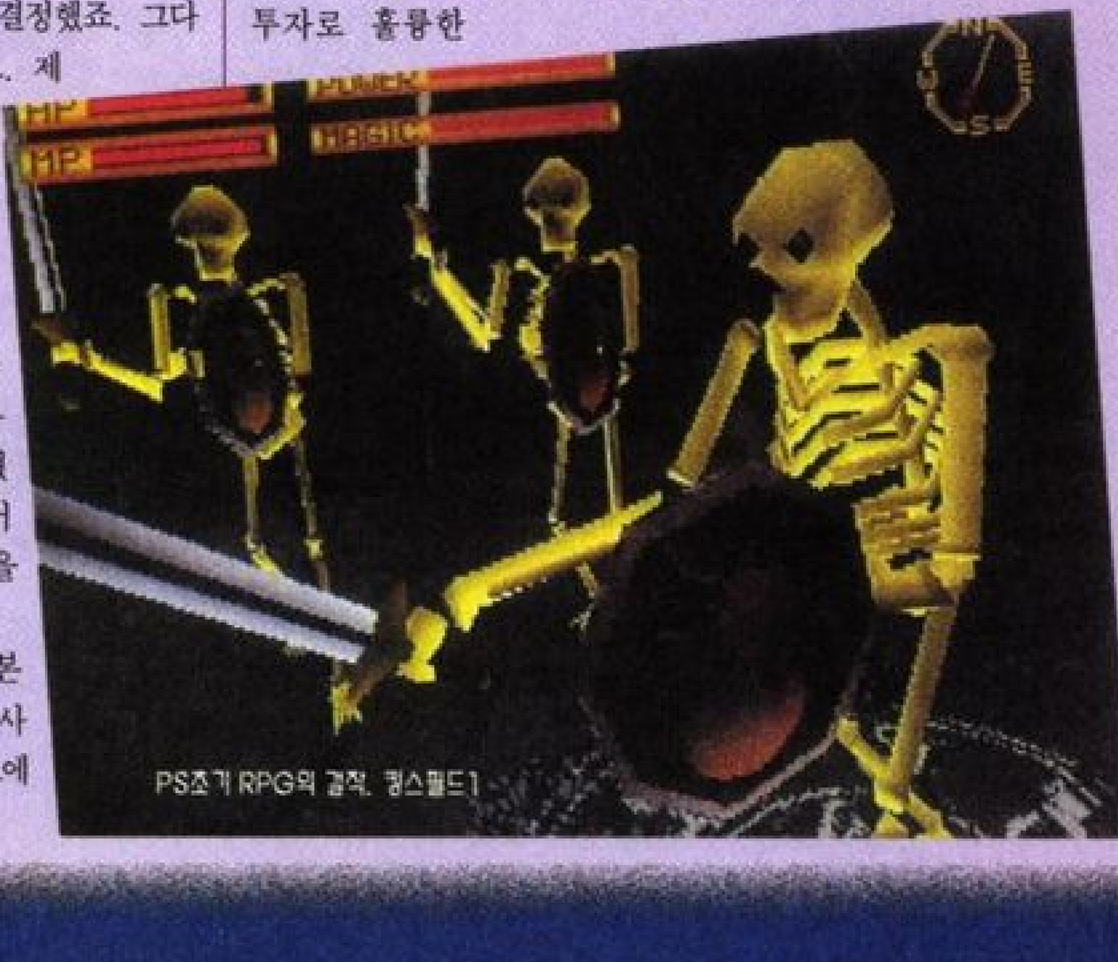
권: 다양한 소프트.

송: 다양한 작품이 구비가 되니 라이트 유저들이 그만큼 작품을 선택하기가 편했고. PS엔 재미있는 CF도 상당히 많았잖아요. 그것을 이용해 일반 유저들을 많이 끌어들이며 이미지가 잡혔고. 하지만 역시 가장 큰 이유는 스퀘어가 도중에 차를 바꿔탄 것이 크지 않았을까 생각합니다.

서: 제작사 입장에서 쓴 컬럼에서 본 것인데 옛날 SFC의 게임을 만들던 회사의 경우 서드파티를 등록하려면 닌텐도에서 허가를 받음과 동시에 제작툴 세트를 받아요. 물론 돈을 내지만(하하하). 컴파일러부터 모든 라이브러리까지 다 사야죠. 왜냐하면 그게 없으면 게임을 못만드니까. 심지어 자신들이 라이브러리를 개발해도 그것을 닌텐도에 알려준 뒤 닌텐도가 다시 프로그래밍 한 것을 돈을 주고 사야만 했죠. 새턴은 배운 게 그 것이라 또 똑같은 일을 했고. 전용 컴파일러에 전용 소프트웨어에 전용 그래픽툴. 하지만 PS가 제작사에서 가장 호응을 받았던 이유가 언어는 C를 썼고 라이브러리는 공짜 배포. 제작 환경은 도스V. 그리고 그래픽 프로그램은 너희들 마음대로 써라였죠. 동영상 포맷도 J패이니 다른 기종과는 비교가 안되고. 그렇게 해서 작품들이 만들어 졌는데, 제가 가장 쇼크받은 작품중 하나가 프롬소프트란 회사의 킹스필드.

일동: 맞아 맞아.

서: 아주 히트한 게임이죠. 그런데 작품 엔딩에서 스탭롤이 올라오는데 달랑 2명이 나옵니다. 프로그래머 1명, 음악 1명. (하하하) 그런 뒤 2가 나왔는데 2는 5명이더라고요. 앞의 멤버에 프로그래밍 어시스트 3명. 그만큼 아이디어와 능력만 있다면 얼마든지 적은 투자로 훌륭한



PS초기 RPG의 걸작. 킹스필드1

작품을 만들 수 있었다는 거죠. 반면 새턴에서는 서드들이 그 시스템을 연구 연구를 거듭해야만 그 기능을 활용한 소프트가 나올 수 있었죠. 뭐 세가의 프로그래머들은 자기들이 만든 것이니 어떻게든 프로그램을 짭니다. 하지만 중소 메이커들은 그것이 불가능한 거죠. 세가의 지원이 없는 한. 반면 플스는 어린애들도 간단한 빠찡코게임을 만들어 풀기도 하고…

권: 최근들어 타기종에 비해 PS의 기대작이 상당히 많죠. PS의 일본내 보급이 850만대를 넘어선 시점에서 서드입장에서는 어느정도의 작품성만 되면 10만개 돌파는 결코 힘든 꿈이 아니게 되었기 때문입니다.

서: 지명도만 있다면 20-30만개도 무난하게. 그런만큼 유명 소프트웨어사들이 모두 몰리는 것이겠죠.

사회자: 자, 그런데 오늘 들어온 정보에 따르면 소니가 PS소프트의 악성 재고 70-80만장을 16억엔을 들여서 회수한더다군요.

서: 아, 저도 인터넷에서 보았습니다. 일본에서는 찬사일색이더군요.

권: 지금까지 그런 메이커는 없었으니까…

서: 워낙 소니가 많이 벌었으니까 환원차원이란 것도 있지만 일설에는 그 소프트를 가지고 더 베스트2를 만들려고 한다는 설도 있습니다. 1900엔대의 오픈프라이스로요.

사회자: 하드판매시 번들로 끼워주는 방법도 있겠죠. 일단 상점으로서는 대박인 12월을 앞두고 악성재고가 사라진다는 것이 가장 매리트라고 생각됩니다.

권: 투신전1 (웃음)

사회자: 물론 16억엔은 큰돈이지만 그것으로 연말 시장을 활황으로 이끌 수 있다면 결코 비싼값은 아니죠.

김: 가전시장에서 잔뼈가 굵은 소니의 마케팅 능력은 사실 아무도 따라오지 못합니다. 세가나 닌텐도 일지라도.

권: 유통쪽에서는 기업 이미지 재고에도 도움이 되고.

서: 그것은 이익보전 차원에서 봐야 합니다. 소니가 처음 게임시장에 진입할 때 닌텐도의 초심회같은 것과는 달리 독자유통을 했죠? 그러면서 할인판매와 중고를 금지했고. 그에 따라준 소매점에 대한 보답이겠죠.

사회자: 지금까지 이런 일을 한 메이커가 전혀 없었다는 측면에서 그만큼 사고가 신선하다는 생각을 갖게 됩니다.

김: 그것은 하드웨어 회사로서의 특성을 부각시키기 위한 조치로 볼 수 도 있죠. 자꾸 닌텐도나 세가가 추격해오니 소매상에게 인심얻기 전략이 아닐지.

송:그것도 그만큼 성공을 했으니 가능했겠죠.

김: 사실 아무리 PS하드의 수익이 적다고 해도 상당한 이익이 날 겁니다. 세계적으로 그만큼 팔렸다면 지금부터는 팔리는 게 전부 순익이라고 봐도 과언이 아니죠.

송: 요즘 한달에 생산되는 PS가 150만대니…

사회자: 아니 200만대죠.

김: 일설로는 미국에서 크리스마스를 전후해 PS 가격을 99불로 떨어트릴지도 모른다는 설이 있습니다. 어디까지나 설입니다. 설. 하지만 만약 정말 그렇게 된다면… 감당 못할 정도가 될 것입니다.

송: 그러면 카마도 가격을 더 다운시키셔야 겠네요.

김: 우웃!(하하하)

국내시장에서의 PS

사회자: 자, 이제부턴 약간 논점을 바꾸어서 우니라라의 이야기를 해 보죠. PS가 일본에서는 최고의 히트를 치고 있지만 미국시장에서는 N64에 밀립니다.

서: 마리오라는 절대적인 캐릭터가 크겠죠.

사회자: 그것도 있지만 액션게임을 좋아하는 국민성에도 이유가 있다고 생각됩니다. 그런데 PS가 우리나라에서도 선두에 서게 된 이유는 무엇일까요?

서: 일단 광고전략이 잘되었다는 것은 제외해야겠죠. 우리나라에서 PS의 CF를 본사람은 거의 없으니.(하하하) 일단 소프트의 완성도가 아닐까요. 초기에 등장했던 버파에 비해 철권이 업소용을 능가하는 완성도를 보여 주었으니.

사회자: 완성도라… 하지만 일부에서는 이런말도 있죠. 세가는 업소용을 최대한 잘 만들고 가능한데까지 가정용에 이식을 한다. 하지만 남코는 업소용을 가정용처럼 만들고는 그것을 그냥 내놓는다라는 소리가… (하하하)

서: 그것을 호환성이라 해야할지 완성도라고 해야할지 모르겠지만. 레이스통이니 소울엣지니 하는 작품이 이식이란 말이 맞다면 모두 초월이식을 했죠. 오프닝 CG나 추가요소를 넣어서. 뭐 대부분 남코가 한 일이지만.

송: 남코가 확실히 큰 역할을 했죠.

권: 저는 오히려 스퀘어보다 남코의 공이 더 컸다고 봅니다.

권: 그리고 무엇보다 중요한 것이 있죠. 저는 사업관계로 외국을 상당히 자주 다닙니다만 일본이 아닌 국외에서는 소니의 브랜드 네임이 정말 막강합니다. 전세계 어딜가도 코카콜라와 소니 워크맨은 모르는 사람이 없죠. 하다못해 게임에 대해 전혀 모르는 부모들도 소니 것이라고 하면 아. 소니에서 만드니 좋겠군이란 맹목적인 신봉이 있었다는 것도 빼놓을 수 없을 겁니다.



초월이식이란 말을 성립시킨 최초의 게임. 철권.

국내 PS시장의 문제점

사회자: 간단히 이야기를 종합해 보면 남코의 힘과 브랜드 이미지라는 것이겠군요. 자, 그러면 국내의 PS 시장을 이야기해 보도록 하죠.



FF7을 인정할수 없다니…

김: 하드의 경우 현재 SS보다 PS의 일본에서의 도매가가 1600엔이 비쌉니다. 그래도 압도적으로 잘 팔려요. 거기다 우리나라에 들어오게 되면 각종 세금이 붙어 엄청난 가격이 되어 버리죠. 그러한 비싼가격이 소니의 국내 진출에도 장애요인이 되고 있습니다. 그렇기는 해도 저희의 추산으로는 현재 국내시장에 플스가 15만대정도 들어와 있다고 봅니다. 그중 저희가 푼 것이 한 5000대쯤 되죠. 내년까지 10000대를 예상했지만 약간 예상에 못비치는 수치입니다. 그런데 소프트는 전혀 유통이 보이지 않습니다. 완전히 유령시장이에요. 즐기는 사람은 많은데 정식 판매는 어디에도 없는… 일본어 심의문제 때문에 밀수가 판을 쳐서 정식 유통은 거의 사라졌습니다. 여기에 가장 큰 타격을 준 것이 바로 카피CD입니다.

송: 사실 카피CD 문제는 용산 상인들이 조장한 측면도 있습니다. 인기 소프트를 가지고 너무 폭리를 취한 거예요.

김: 교환을 잘 안해주거나 너무 비싸게 받거나 하는 일도 많았죠.

권: 용산은 SFC때에도 그런식으로 장사하다가 대만산 UFO에 덜미를 잡힌 적이 있죠. 그런데 똑같은 전철을 밟고 만 겁니다.

김: 용산에서는 카마가 복사를 조장했다는 소리도 있습니다만 그것은 밀수업자들이 하는 소리이고, 저희가 카마PS에 칩을 단 것은 일본 소프트를 돌리려는 불가피한 조치였습니다. 복사CD는 부산물인 셈이죠. 사실 저희가 초반에 복사CD 단속에 힘쓴 것은 복사를 없애겠다는 생각보다는 이런 식의 비판에 대처하기 위해서였습니다. 카마는 복사추방에 힘썼다는 증거를 남기기 위해서죠.

송: 누구든 처음엔 복사를 사용하는데 거부감이 있었습니다. 그런데 철권2의 말도 안되는 가격이 결국은 사람들의 복사 거부감을 희석시킨 것입니다.

서: 유저의 입장에서는 결국 어쩔 수 없다는 식의 결론이 나오긴 합니다만… 사실 기존 소프트는 너무 유저에게 비싼 것이 사실이죠.

사회자: 국내 게임시장의 잠재력은 많은 사람이 인정하고 있습니다. 현재로도 블랙마켓이 상당히 크고요.

김: 하지만 잠재력의 열쇠는 우리가 가지고 있는 것이 아니라 바로 문체부가 가지고 있습니다. 일본어 심의가 풀리지 않고는 아무것도 안돼요. 저희들이 FF7을 심의에 넣었지만 통과하질 못했습니다. 바이오

해저드는 심의불가 판정이 났고요.

서: 사실 문제부도 이해는 합니다. 풀어주면 주부단체나 유림이 들고 일어설테니까.

권: 뭐 이웃의 토토로를 요괴물이라고 하는 사람들이니…(하하하) 일본게임을 한다고 모두 왜색에 빠질 것이라고 생각하는 것은 좀 극단적 생각인 것같습니다.

김: 지금같은 체제로서는 저희 회사보다 더 큰 회사는 살아남기 힘듭니다. 이것저것을 약간씩 하는 백화점식 영업이 아니면 견딜 수가 없어요. 우리 회사가 새턴이나 뿌요링(주:뿌요뿌요의 휴대용 게임기)등에 손을 대는 것도 그 때문입니다. 결론을 내리자면 복사와 밀수를 뿌리뽑기 위해서는 가격을 내리는 수밖에 없는데, 그러기 위해서는 정부의 노력이 요망된다는 겁니다.

연말시장의 승자는?

사회자: 일본의 연말시장을 한번 전망해 볼까요? 올 12월에는 드디어! SS의 최고 기대작인 '그랜디아'가 모습을 드러내죠. N64도 불후의 명작 '젤다의 전설'이 막을 올리고. 올 12월 대목은 대체 어떤 상황을 보일 것이라 생각하십니까?

서: 제 생각으로는… 플스는 팔릴 만큼 팔렸죠. 하지만 SS는 아직 하드에 여유가 있는 만큼 그랜디아가 상당한 완성도를 보인다면 하드 판매고가 상당히 늘어날 것입니다. 대신 소프트면에서는 스퀘어의 소프트 폭격 때문에 PS가 유리해질 것으로 예상됩니다. 밀리언 셀러가 2개정도? 거기다가 바이오 해저드 2까지 더해지면…

사회자: 바이오2 체험판을 하려고 디렉터스 컷을 사는 사람이 있을 정도니까요.

송: 업계에서는 200만개까지도 예상하고 있더군요. 게다가 체험판의 완성도가 높아서 인기가 가속화 되고 있습니다.

사회자: 그러면 좀 세부적으로 들어가서, 스퀘어의 제노기아스와 게임아츠의 그랜디아는 상당히 성격이 비슷한 게임이죠. 풀 3D배경의 RPG. 게다가 발매일까지 같고. 그 두 작품의 성패는 어떻게 예상하십니까?

송: 적어도 일반적인 네임밸류에서는 스퀘어가 앞서니 제노기어스쪽에 좀 점수를 주고싶지만… 이 작품은 스퀘어가 PS에서는 첫 오리지널 RPG라는 점에서 약간 불안이 있지요.

서: 사실 제노기아스는 알려지지 않아서 그렇지 제작에는 FF에 버금가는 노력을 들인 것으로 알고 있습니다. 그런데 그것과 같은 날짜에 거의 같은 형식의 소프트가 나온다는 것은 그랜디아에게 상당히 불리하게 작용될 가능성이 높습니다.



풀 3D배경과 멋진 CG를 자랑하는 제노기아스
어라 그랜디아랑 커피가 같네

사회자: 그랜디아의 처음 등장시 필드에서의 FF7과의 차이점을 집중 홍보했죠. 이 방식이 진정한 3D RPG라는 식으로. 잘못하면 두 작품이 PS와 SS의 3D 능력을 보여주는 잣대가 될지도 모릅니다.

권: 적어도 그랜디아를 하기 위해 SS를 사려는 사람의 수를 상당히 줄이는 역할은 해주겠죠. 그것을 노리고 같은 날자에 발매하려는 것은 아닐지.

서: 하지만 SS유저들은 대작에 목말라하고 있는 만큼 제노기아스와 그랜디아는 불꽃튀는 대결이 될 것 같습니다.

PS의 업그레이드는?

사회자: 그러면 지금부터는 아까도 잠깐 이야기했던 PS의 시스템 11의 이야기를 약간 해보고 싶군요. 확실히 시스템 11을 비롯한 PS호환기판들은 PS의 판매에 지대한 영향을 끼쳤습니다. 물론 일부에서는 비판을 받기도 했지만요. 그런데 요즘은 또 시스템 12라는 기판을 열심히 팔아먹고 있어요. 스펙상으로 보아서는 분명 PS의 연장선상에 있는 것으로 보이는데 소니에서는 업그레이드의 예정은 없다고 부인하고 있거든요. 그것에 대한 견해를 부탁드립니다.

송: 일단 철권이 그래픽이 안좋아진 것은 일부러 못만들었다기 보다는 기판에 게임을 맞추었기 때문이라고 생각합니다. 게임의 컨셉을 먼저 정하고 기판을 만들었다고 할 수 있는 버파와의 차이는 거기서 나오는 것이죠. 지금부터는 완전한 개인적 의견입니다만, 시스템12는 시스템11의 업그레이드 기판이라고 하죠. 램과 CPU를 업그레이드 한. 그런데 이 시스템12은 남코만 사용하는 것이 아니예요. PS서드중 상당수가 사용하고 있다는 것이 뭔가 있다는 소리죠. 게다가 시스템12를 사용한 투혼열전3가 내년 3월중에 PS로 등장한다고 발표되어 있습니다. 그리고 그때쯤에 철권3도 나올 것 같고. 그런데 그때가 어떤 때인고 하니 N64의 64DD가 나올 때입니다.



바이오해저드 2 밀리언 셀러는 떼놓은 당상이다

서: 맞아요.

송: 그때를 맞추어서 뭔가 치고 나올 것 같다는 느낌이…

사회자: N64의 발매 전날 하드가격을 인하했던 것처럼 말이죠.

서: 비록 아무도 확인해 주지는 않고 있지만 나와도 이상하지는 않을 겁니다.

사회자: 그것에 대해서는 의견이 일치되는 듯 한데 그렇다면 배포는 어떤 방식이 될까요?

서: 아마 새턴 램팩의 경우처럼 킬러소프트 하나를 잡고 한정판으로 끼워주기를 하지 않을까요? 확장팩 포함해서 6800엔정도로. 중요한 것은 가격이라기 보다는 중요한 킬러 소프트 겠죠. 제일 유력한 것이 철권3?

권: 그래 철권3



업계 초유의 관심사인 철권3. 과연 완전이식은 가능할 것인가!!

서: 완벽 이식으로만 나와준다면 많은 사람들이 만세 하면서 박수치고 살테니까…

사회자: 현재 시장상황으로 보아서는 그것이 가장 자연스럽겠죠. 내년에 새턴은 듀랄로 교체될 것이 거의 기정사실화 되고, N64는 64DD가 등장하는 시점에서 PS에도 뭔가의 업그레이드가 필요한 상황. 하지만 PS를 2000만대까지 팔아먹은 상황에서 후속 기종을 내놓을 것이라고 기대하기도 힘드니까요.

서: 그것은 정말 바보같은 것이죠. 소니는 어떻게든 2000만대를 살리고 싶을 것입니다. 때문에 업그레이드 키트의 발표는 거의 기정사실화 되고 있습니다. 제작사 입장에서도 힘들 것 없죠. 램이 늘어나는 것 정도니. CD롬을 4배속으로 늘린다면 곤란하겠지만. 유저에게 뜯어서 CD롬을 갈아라고 이야기 하기에는…(하하하)

서: 그러니까 처음에 긴 로딩으로 램팩에 데이터를 박아버리는 새턴방식을 사용할 것이라 예상됩니다.

사회자: 그리고 사용가능 폴리곤을 늘리기 위한 캐쉬 램도 추가되겠죠.

김: 그러면 PS용으로 램팩이 만들어 진다는 소리입니까?

서: 아직은 루머입니다. 그런데 아까 송용승님께서도 말씀하셨지만 앞으로 나오는 게임들이 전부 시스템12라는 것. 아시겠지만 시스템11은 소니와 남코가 합작해서 만든 기판입니다. 그런데 시스템12를 과연 남코 혼자 만들었을까요? 그리고 제작사 입장에서는 다운이식도 사실 상당히 힘들거든요. 제한된 성능 안에

집어넣어야 하니까. 그리고 묘하게도 그 게임들이 모두 내년 봄에 뭉쳐있다는 것이 의심을 짙게 해줍니다.

김: 그러면 현재 액플에 사용되는 단자를 그대로 쓰는 걸까요?

서: 아마 그렇겠죠. 그곳이 시스템버스와 직결되어 있으니까요.

송: 일단 한가지 분명한 것은 만약 시스템12의 게임을 PS로 완전 이식할 방법이 없다면 아마 시스템12를 더 좋게 만들었을 거라는 것입니다. 완전이식이 불가능하다면 왜 PS의 연장선상으로 보이는 기판을 만들었겠습니까.

사회자: 그러면 게임기에서 철권3와 버파3중 어떤 것이 더 히트할까요?

송: 제 경우는 철권3에 점수를 주겠습니다. 저도 사실 버파팬이라서 철권2와 버파2중 하나를 고르라면 당연 버파2에 손을 들어주었습니다. 하지만 버파는 3로 가면서 게임성이 오히려 퇴보해버렸다고 해도 과언이 아닌 반면 철권3는 공식이 많이 줄어드는 등 세밀한 면에서 많이 개선되고 멋진 타격감 등 대단한 향상이 이루어졌거든요. 때문에 적어도 일본에서는 몰라도 우리나라에서는 월등하지 않을지.

권: 철권2가 처음 우리나라에 들어왔을 때 15만원을 호가했었죠.

김: 지금도 철권2는 용산에서 새 것을 찾을 수가 없습니다. 들어오는 대로 팔려나가니까요.

권: 그리고 철권이 버파보다 대중적인 게임이란 것도 확실하고요. 우선 조작이 훨씬 쉬우니...

김: 전 솔직이 양쪽이 다 잘나왔면 합니다. 자식이 둘이다 보니까...(하하하) 일단 유통에 몸담고 있는 사람으로서는 빨리 나와만 주었으면 합니다. 그런 대작이 나와주면 그것만으로도 상당한 시장 활성화를 가져오니까요.


투혼열전3. 역시 시스템12의 작품이다

플스의 98년은?

사회자: 그러면 이제 마지막입니다. 이제 얼마뒤면 내년으로 넘어가죠. 내년에는 64DD와 듀랄이 등장할 것 같고, 반면 PS는 드래퀘7이라는 초대작을 앞두고 있습니다. 뭐 언제 나올지는 모르겠습니다만.

김: 내년에 나온다고 하지 않았나요?

서: 그건 그냥 한번 말해 본 거겠죠.(하하하) 워낙 믿을 수 없는 집단이니...

사회자: 자 그런 상황에서 과연 PS의 98년은 어찌 진행될 것인지 개인적 견해들을 들려주십시오.

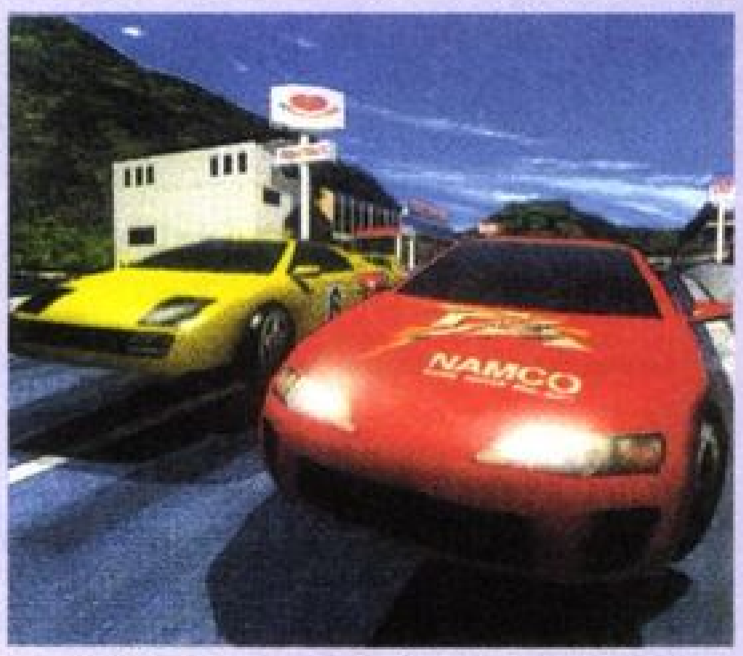
권: 현재 64DD는 1년이상 연기되고 있지요. 그런데 과거의 비근한 예로 SFC-CD롬. 나온다 나온다 하다가 결국은 안나왔죠. 때문에 저는 지금 64DD의 발매 가능성을 약 50%로 잡고 있습니다. 가장 큰 이유는 바로 젤다. 젤다를 64DD로 낸다고 하다가 결국은 일단 팩으로 나오지 않습니까. 나중에 64DD로 새로운 젤다...라고 하는데 아무래도 야마구찌회장이 사기를 치는 것 같은...(하하하). 그리고 64DD가 나온다고 과연 현 시장의 역전이 가능할까도 의문이고. 계속 연기를 하는것도 닌텐도 자체에서 리스크가 너무 크다는 의견이 있기 때문 아닐까요? 문제는 세가인데... 저는 모든 기종을 다 가지고 게임을 하고 있지만 세가 게임에는 세가의 색깔이 있어요. PS에는 PS게임의 색깔이 있고. 그런데 세가가 128비트기기를 만든다고 해도 세가의 머신으로 모든 PS유저를 흡수할 수 있을 거라고는 생각지 않아요. 자신들이 해오던 것이 있으니까요. 척 보면 티가 납니다. 그러니까 앞으로 듀랄이 나온다고해도 처음에는 소란이 나겠지만 일시적인 현상에 그칠 가능성이 높다고 생각됩니다.

서: 저는 일단 제 관심 분야와 연관시켜 이야기를 해보죠. 소니의 개발집단은 원래 천재집단입니다. 보통 미친놈들이라고 부르죠. 그런데 소니의 개발관계 정책은 자식을 많이 낳으면 효자가 나온다는 식입니다. 그래서 그들이 만든게 가정용 100장짜리 CD체인저. DAT... 그런식으로 가다가 안되면 뭐 그만두지. 그러다가 8M비디오, MD같은 것이 나오면 '자 수확의 계절' 하면서 긁어들이는 것이죠.(하하하) PS도 그런 개념입니다. 제가 예전에 PS수입건에 약간 관여했던 적이 있는데 그때 들은 이야기로는 소니도 처음에는 당황했다고 하더라고요. 야, 이 돈을 어떻게 하나.(하하하) 소니는 가전업체인 만큼 생산과 유통에 대해 상당히 민감합니다. 현재 소니가 PS의 생산을 계속 늘리는 것으로 보아 소니는 지금 PS를 제2의 워크맨으로 생각하는 것이 아닌가 해요. 아마도 5000만대 이상을 예상하는 것이 아닐지? 왜냐하면 생산설비란 것은 그리 함부로 늘릴 수 있는 성질이 아니거든요. 뭐 저희들이 말해봤자 탁상공론이겠습니다만. 예전에 세가가 메가드라이브를 내놓았을 때 닌텐도는 말로만 자기들도 16비트 기기를 만든다고 하고는 정작 1년반 뒤에야 월등한 성능의 SFC를 내놓아 세가를 밟아버렸죠. 아마도 소니는 그것을 좋은 본보기로 삼지 않을지. 내년에는 부스터 팩정도로 참고 현시장을 최대한 살리려고 하지 않을까요? 99년쯤 PS2를 만든다고해도 소니는 DVD를 장착해서 게임기의 한계를 넘어선 기계를 만들지도 모릅니다.

김: 그럴수도 있겠군요.

서: PS2를 단순한 게임기로 생각할수도 있지만, TV 와 연결이 되는 만큼 소니의 지금까지 행태로 보아 DVD가 재생되는 뭔가 새로운 기기를 만들어 또한번 히트를 계획할 가능성도 높습니다. 성공하던 실패하던 간에(하하하)

사회자: 현재 DVD는 아직 혼란상태니까요. 하드와 소프트가 발매되기는 했지만 아직 오디오 포맷과 DVD-RAM 포맷이 결정되지 않았고. DVD의 사운드도 AC-3기본에서 DTS(주: 쥬라기 공원에서 처음 사용된 첨단 음향시스템. AC-3보다 월등한 성능을 자랑한다)공동지원으로 정책이 바뀔정도로 혼란을 겪고 있습니다. 다면재생방식에도 차이를 보이고 있고(주: 단면 2층구조의 DVD 소프트인 에반게리온의 경우 초기 기종에서 제대로 재생안되는 경우가 많다). 이런 포맷이 다 결정될 때 까지는 상당한 시간이 걸릴 겁니다. 그리고 99년쯤 되면 DVD단가도 대단히 싸질 것이고 그때 범용 DVD 재생기와 게임기 겸용으로 나온다면 충분히 성공을 바라볼 수 있겠죠. 만약 초기 DVD기계에서는 재생되지 않는 오디오와 DVD램이 지원된다고 하면... 거기다가 애초부터 100만대 단위의 생산을 하게되면 단가는 일반 가전제품과는 비교가 힘들 정도로 싸게 만들 수 있을 것입니다.



릿지레이서의 이미지CG. PS 2에서는 이런 그래픽이 가능해 질수도...

송: 제가 볼 때도 64DD의 등장은 반신반의입니다. 무엇보다 64DD가 나오면 세력이 반으로 줄게 될테니까요. 기존 유저가 64DD를 100% 다 산다는 보장도 할 수 없고. 닌텐도는 지금 정책의 연장선상에서 타개책을 찾아야 할 겁니다. 세가는 분명 차세대 기종이 나올텐데 그 투입시기가 상당히 애매하죠. 버파3를 생각하면 가능한 한 빨리 투입해야겠지만 그만큼 새턴시장이 빨리 죽게 될 것이고 PS2와의 성능차도 벌어지게 될테니까요. 서드들이 기존 PS나 SS의 시장을 포기하고 듀랄로 이동해준다는 보장도 없지 않습니까. 아예 그럴 생각이 없을 수도 있죠. 사실 작년까지만 해도 PS는 올해가 마지막일 거라고 보았지만 이제는 적어도 드퀘7이 나올 때까지는 건재할 것 같습니다. 그리고 요즘 느끼게 되는 것이 하드는 어느정도 한계라고 생각되는데 반면 소프트가 재미있어지더라고요.

권: 완성도도 높아지고.

송: 예전에는 그래픽은 멋있어도 뭔가 부족하다는 느낌이었는데 이제는 그래픽은 어느 수준을 유지하면서도 꼼꼼하게 문제점을 해결하고 있습니다. 그래서 이것이 바로 인기유지의 비결임을 실감했습니다. 내년에도 충분히 버틸 수 있을 것이라고.

김: 저는 이런 이야기를 일본이 아닌 한국시장을 가지고 말해야한다고 생각합니다. 그런데 말할 것이 없어요. 워낙 시장이 열악하기 때문에. 그런데 한국시장에서는 아마 새턴이 미미하나마 역할을 유지해 갈 겁니다. 왜냐하면 정상적인 마케팅이 가능하니까요.

사회자: 지금까지 여러분의 말씀으로 PS매니어들와 업계에서 PS를 바라보는 시각에 대해 어느정도 정리가 되었다고 봅니다. 부디 내년에도 PS의 건투를 기대해 보면서 이만 마칠까 합니다. 바쁘신 중에도 시간을 내주셔서 감사합니다.

일동: 수고하셨습니다.

NEC가 사이버 아이돌의 창작을 시작했다!

데뷔 21



지난 7월호에 소개했던 데뷔21의 신정보가 입수되었다. PC-FX의 제작사인 NEC가 내놓는 PS 첫 타이틀, 그것도 오리지널이라는 점에서 많은 이들의 관심을 끌고있는 이 작품은 현재 순조로운 진행을 보이고 있다. PS 안에서 활약하는 사이버 아이돌의 탄생이 눈앞에 다가온 것이다.

■ 제작사: NEC인터내셔날 ■ 장 르:시뮬레이션 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

적절한 스케쥴이 성장의 열쇠

플레이어는 안드로인드인 주인공 아이의 매니저로서 1년간 적절한 스케쥴을 짜야만 한다. 아이에겐 몇가지 고정된 일이 있는데 우선 감정을 길러주기 위해 설정해놓은 완전 자유일(매달 10일), 아이를 책 쇼프로덕션에 맡겨준 의뢰인 「네오에너지사」로부터 지정받는 지정 업무 수행(매달20일), 그리고 아이의 인기도를 확인하게 되는 랭킹확인일(10일)이다. 이것을 제외하면 자유로운 자유로운 스케쥴 조정이 가능하다.



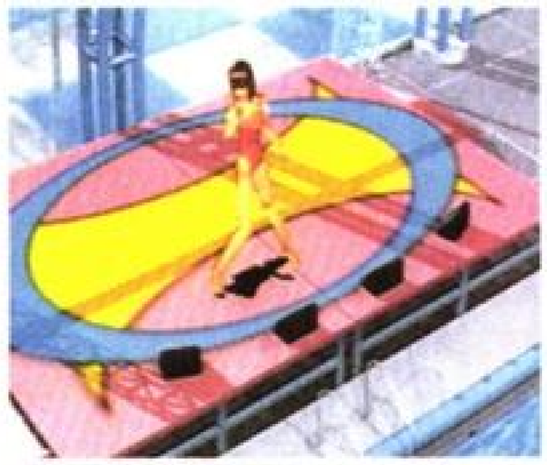
레코드점 순회도 중요한 일이다

탄생의 멤버들이 데뷔에 특별출현!!

졸업이 히트를 기록하던 시절 NEC가 만들었던 최초의 아이돌 육성 게임이었던 탄생을 기억하고 있는지? 그런데 이번 데뷔 21에서 그들 3인이 다시 등장한다는 사실이 밝혀졌다. 그들은 주인공 아이의 연기와 노래를 지도해 주는 선생역으로 출현하게 되는데 팬들은 주목 요망!! 동시에 모션캡쳐를 통해 표현되는 자연스런 댄스를 감상해 보자.



○ 교습의 조교들은 모두 탄생의 등장인물들이다



수영장에서의 이벤트에 참가



모션 캡쳐에 의한 자연스러운 움직임

보다 자연스럽게, 보다 인간답게

요즘 NEC에서는 게임이 등장하기전에 캐릭터를 이용한 각종 상품을 만드는 것이 유행인 듯 하다. SS의 센티멘탈 그래피티에서도 그런 보습을 보이더니 데뷔21에서도 등장인물이 모두 가수라는 점을 활용해 게임발매를 앞두고 도시바 EMI 와 힘을 합쳐서 등장인물 6명의 CD를 발매하기로 결정했다. 각 성우들이 부른 이 노래들은 게임에서는 1절만 들어갈 예정이라니 다들고싶은 사람은 CD를 사라는 말! 장삿속이 그냥 보인다는 말밖에는..



○ 카미자키 아이 「스틸 드림」



○ 사카이 유우코 「충동」

○ 오키하라 유우코 혼자만의 생일

○ 미키 치사 설레이는 풋사랑

○ 사와다 유리 로즈마리 처럼

○ 이노우에 미호 갯 마이하트

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

세계를 지키기 위한 소년들의 여행

아루남의 날개

과거 PC엔진에 등장해서 멋진 비주얼신으로 많은 호평을 받았던 작품인 「아루남의 엄니」. 그 작품의 제2탄인 「아루남의 날개」는 그동안 많은 사람들의 기대를 받으며 그 출현을 준비하고 있었다. 제작발표 2년만에 발매를 앞두고 세부 사항들을 점검해 본다.

■ 제작사: 라이트 스탭 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 97년 12월 25일 ■ 발매가 : 6,800엔

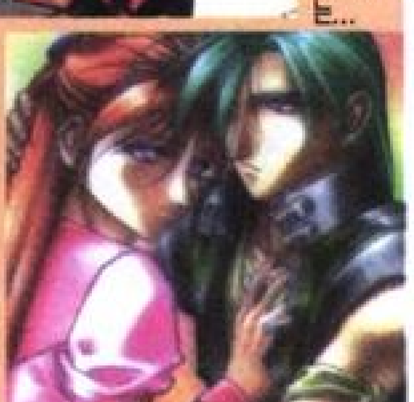


최고봉의 애니메이션 신을 확인해 보자

RPG에서 가장 중요한 것 중 하나가 매력적인 캐릭터. 게다가 이 작품처럼 애니메이션이 다량 사용된 작품에는 캐릭터의 중요성이 한층 커질 수밖에 없다. 전작이었던 아루남의 엄니의 경우 비주얼신이 CG로 이루어진 것이어서 부족한 하드 성능 때문에 상당히 투박하게 움직였지만 이 작품에서는 3장이라는 대용량을 최대한 활용해서 애니메이션 무비와 CG 애니메이션을 동시 삽입함으로서 보다 다양하고 자연스러운 움직임을 즐길 수 있게 되었다.



○고아원 보모였던 스즈메를 동경하던 쿠스미다는...



○아버지와 스즈메의 사이를 알게 되지



○ 울며 집을 뛰쳐나가 버린다

전투가 싫다면 피하면 된다

필드에서의 일반전투는 적의 심볼과 접촉함에 따라 이루어진다. 스퀘어의 로맨싱 사가 시리즈와 비슷한 방식인데 전투의 회피도 가능한 자유도가 높은 시스템이다. 하지만 적과의 거리가 가까워지면 적의 움직임이 빨라지기 때문에 회피에도 상당한 테크닉이 필요하다. 그리고 필드에서는 아침-낮-저녁-밤이라는 시간의 흐름이 있다. 주인공들은 밤낮에 관계없이 걸을 수 있지만 필드위의 적들은 밤에 꼭 잠을 잔다. 인간은 텐트에, 기계류는 침낭에. 이때가 플레이어에게 있어서는 찬스로 이것들에 접촉하면 전투가 일어나지만 반드시 플레이어가 선제공격이 되므로 전투에서 보다 유리해진다.



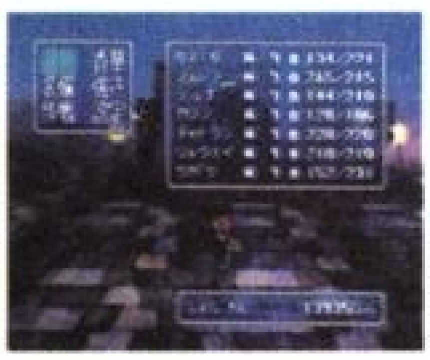
이런 곳에서는 피하기가 힘들다



좀 비겁하지만 자고 있는 적을 습격하는 것이 좋다

특징적 전투 시스템

화려한 마법효과는 RPG의 백미. 하지만 이 게임에서는 필살기의 사용에 MP가 아닌 특수한 단위를 사용한다. 전투화면을 보면 HP뒤에 네모칸 모양의 게이지가 있는데 전투중의 어떤 행동에 따라 그 게이지가 차게 되고 그 게이지는 마법 등의 필살기를 사용하거나 일시적으로 스테터스를 올리는데 사용할 수 있다. 다만 전투가 끝나면 게이지는 0이 되므로 공연히 아낄 필요는 없다.



○경험치는 모두에게 분배된다



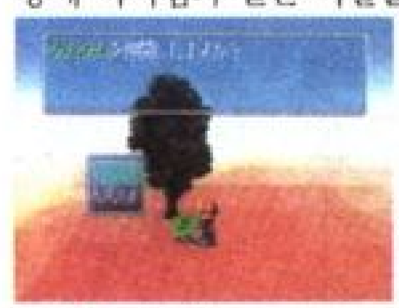
이벤트 전에 멤버 체인지가 이루어진다



게이지의 진량에 주의

동료를 모으는 것은 RPG의 기본

통상 RPG의 경우 같이 다니는 멤버의 수가 고정되어 있는 것이 보통이지만 이 작품에서는 그런 제한이 없다. 전투참가 동료는 필드에서 자유롭게 체인지가 가능하고 전투에 참가하지 않아도 경험치가 모두에게 돌아가므로 무리하게 밸런스를 맞추기 위해 싫은 캐릭터를 데리고 전투할 필요는 없다. 그리고 아군으로 하고 안하고를 선택할 수 있는 캐릭터를 「도우미NPC」라고 부르는데 전투중에 아이템과 같은 역할을 한다.



○ 이런 녀석들이 도우미NPC



동료중에는 여자도 많이 등장한다



현실을 초월한 환상이 여기에

라이븐 – 미스트 속편



미스트는 게임에 관심있는 사람이라면 누구나 기억하고 있을 걸작 어드벤처. 어떤 외딴 섬을 배경으로 멋진 CG 속을 탐험하며 각종 의문을 풀어나갔던 전작은 세계적인 대히트를 기록했다. 그로부터 4년. 한층 발전한 CG를 앞세우고 우리앞에 돌아온 미스트를 만나보자.

■ 제작사: 에닉스 ■ 장 르:어드벤쳐 ■ 발매일: 97년 말 ■ 발매가 : 7,800엔

7000장의 CG로 이루어진 라이븐의 세계

PS 사상 최초로 5장이라는 대용량과 4년이라는 장고한 시간을 들인 이 작품은 3시간을 넘는 무비와 최고 레벨을 자랑하는 약 7000장의 CG로 구성되어 있다. 사소한 언덕 하나라도 표면에 단순히 매핑을 한 것이 아닌 흙, 바위, 풀같은 실제 존재할 만한 것들을 같이 믹스시켜 마치 이것이 실사인 것처럼 착각하게 만든다.

CG아티스트, 애니메이터, 프로그래머로 이루어진 이 게임의 개발팀은 완성까지 4년의 시간을 들였다고 한다. 제작회사는 전작 미스트를 개발했던 사이안사.

미러형제를 중심으로 하는 개발자들로 구성된 이 회사는 라이븐의 제작에 모든 것을 걸었다고 해도 과언이 아닐 듯 하다.


실사와 착각하지 말도록. 분명 CG다


시점과 각도에 따라 배경이 다르게 표현된다


펼쳐지는 환상의 세계


사람과 실사의 합성화면도 등장한다

새로운 모험의 세계

미스트와 같이 책속의 세상이란 설정의 라이븐. 만약 미스트와 비슷한 세계라면 라이븐에도 메인세계를 중심으로 분기하는 다른 세계, 또는 또 다른 대륙이 등장할 것이 확실시 된다. 그리고 미스트 하면 생각나는 것이 역시 심볼마크. 전작에서는 심볼마크가 이동을 위한 부호였을 뿐만 아니라 뭔가를 작동시키기 위한 열쇠였다. 그런 만큼 라이븐의 심벌마크도 뭔가에 중대한 역할을 할 것임에는 틀림없어 보인다. 마치 말뚝을 거꾸로 박아놓은 듯한 이 마크안에 어떤 비밀이 숨겨져 있을지. 당신은 과연 그 비밀을 찾아낼 수 있을 것인가.


○ 라이븐의 심벌마크. 대체무슨 의미지?


이 다리는 어디로 연결되는 것일까?


미스트에서는 이런 기계의 조작이 중요했었다

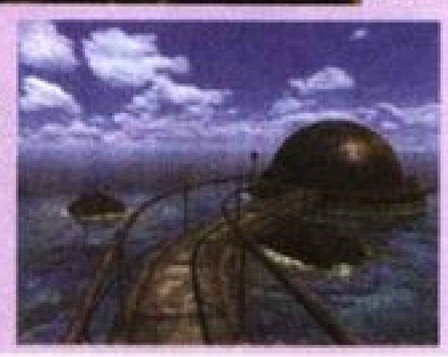

○ 예룽들도 등장한다


○ 이 책은 대체 무슨 내용을…

미스트에서 라이븐으로

전작에서 사악한 형제의 음모를 물리치고 아버지 아틀라스를 구했던 주인공. 새로운 이야기는 다시 아틀라스의 방에서 시작된다. 구출된 아틀라스는 새로운 책을 기술하기 시작하는데 다른 세상에 붙잡혀있는 처를 구하기 위해서였다. 하지만… 나는 다시 아틀라스의 방에 있었다. 전에 그가 말했던 대로.「…네 도움이 필요하다. 네가 캬사린을 도와주러 와주었으면 한다. 내 아내 캬사린이 붙잡혀가 버린 거다. 나는 이 방을 떠나서 책을 쓰는 것을 멈출 수는 없다…. 설명할 시간은 없지만 내 일기를 네게 전한다. 이 책을 읽고나면 이유를 알 수 있을 것이다. 네게 이 방에 돌아오기 위한 접속서를 전해줄 수는 없다. 하지만 대신 이 책을 가지고 가다오. 이 책은 '감옥(牢獄)의 책'으로 어떤 사나이를 가두기 위한 것이다. 캬사린을 발견하거든 내게 알려주게. 접속서를 가지고 데리러 가겠다. 누구에게도 알려지지 않도록 주의해 주게…」


○무슨 영상을 비추는 것일까


○예룽의 흐름까지 표현한 것에 감탄을 금치 못한다



건슈팅과 판타지의 절묘한 하모니

환세허구 정령기도탄

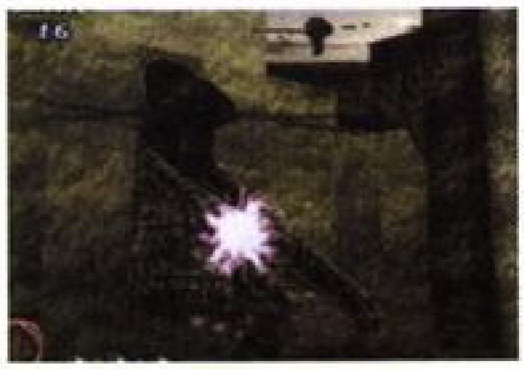


건슈팅 본래의 상쾌감과 중후한 이야기. 이 두가지가 융합되고 획기적인 시스템이 추가되어 신감각의 초강력 타이틀이 출현했다. 바로 「혼드 아울」 이후 2년만에 SCEI가 내놓는 신감각 건슈팅 「정령기도탄」. 특히 이 게임은 건슈팅으로서는 드물게 중간 데모에 애니메이션을 사용하고 있는데 그 부분은 「은하철도 999」의 린 타로우씨가 담당했다.

■ 제작사: SCEI ■ 장 르:건슈팅 ■ 발매일: 97년 12월11일 ■ 발매가 : 5,800엔

판타지 성향의 건슈팅 등장!

「왜 판타지물에 총이 등장하면 안되는 거지?」라는 기존 상식에 대한 획기적 발상전환을 통해 등장한 게임이 바로 이 작품이다. 플레이어는 이야기의 주인공이 되는 두 자매인 넬과 시나가 변신한 '성총(聖銃)'이라는 무기를 조작해 다가오는 적들을 파괴해야만 한다. 화려한 그래픽은 물론이고 건슈팅으로서는 유래가 없는 스토리 설정과 복선 등은 종래 건슈팅의 개념을 바꾸어줄만한 작품이 될 것으로 보인다.



화면은 60프레임으로 움직인다.



건콘과 하이퍼 블래스터에 모두 대응된다

공격법은 3가지

공격방법은 3가지가 있는데 장갑이 두터운 적일때는 강력한 한발공격인 화봉(火鳳), 많은 적이 등장했을 때 편리한 전호 공격범위가 넓은 전호(電虎), 한점에 집중사격이 가능한 수사(水蛇)등 상황에 따라 적적히 대처할 수 있게 구성되어 있다. 또한 적을 파괴해서 획득한 스코어(득점)는 포인트(BONUS)나 경험치(EXP)의 어느 한쪽으로 분배하는 것이 가능한데 초보자와 상급자 모두 최대한으로 게임을 즐길 수 있게 하기 위한 시스템이다.

EPILOGUE

300년 전 강대한 권력을 휘두르던 왕국에서는 그들과 대립하는 공화국들에 대해서 자국의 확장을 위해 정령의 힘을 사용하는 '스키카'라는 인종을 잡아서 기계와 결합시켜 모든 문제에 대처할 수 있는 네트워크 인간으로 만들었다. 그러나 기계에게 흡수된 스키카들은 자아를 각성하고 불복종과 굴욕을 힘으로 바꾸어 넬과 시나에게 퍼부었다. 드디어 두자매는 복수를 위해 모든 정령의 혼을 받아 자신들을 '성총'이라는 무기로 변신시켜 왕국과의 전쟁을 선포하는데.



○ 동료들의 의지에 따라



○ 복수를 시작한다

주인공은 넬과 시나 자매



○ 의문의 인물. 대체 정체는?

○ 벨카인: 지브굴2세의 아들이지만 아버지에게 심한 혐오감을 가진다 어린시절 넬과 만난 적이 있다

○ 레미네아: 벨카인의 어머니. 지금 어디엔가 감금되어 있는 듯 한데...

○ 넬: 이야기의 주인공. 1P 캐릭터. 남자를 상대로 싸움을 걸정도의 활발한 성격의 소유자. 변신뒤에는 오른손이 성총으로 변한다.

○ 시나: 2P쪽 캐릭터. 넬이의 동생이다. 성격은 넬이와 대조적인 얌전한 성격. 시나는 왼손에 성총을 가지게 되지만 성능상의 차이는 전혀 없다.



두근두근의 명성을 다시한번!

미츠메테 나이트



「두근두근 메모리얼」로 연애 시뮬레이션의 독자적인 경지를 개척한 코나미가 제공하는 새로운 타입의 데이트. 과연 데이트가 주가 되는 것인지 기사가 되는 것이 주가 되는 지는 아직 정확히 알 수 없지만 공식적인 장르가 연애 시뮬레이션인 만큼 즐거운 데이트들이 플레이어를 기쁘게 할 것이다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르:연애 시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 미정 ■ 현지 발매가 : 미정

육성 화면 철저 체크

드디어 「미츠메테 나이트」의 육성 화면이 공개되었다. 매니어들이라면 첫눈에 '이거 두근두근 메모리얼하고 비슷하잖아!' 하는 소리가 나올 정도로 비슷한 시스템으로 구성되어 있다.

기본적인 조작은 화면상에 표시되어 있는 아이콘을 클릭해 행동을 선택하는 것으로 행동은 1주 단위로 실행된다.

또한 실행한 커맨드에 대해서는 일정량의 경험치를 얻을 수 있다. 그러면 육성 화면을 하나하나 뜯어보도록 하자.



화면구성

A : 플레이어 캐릭터가 돌팬 왕국에 온 날부터의 날자수를 기록.

B : 현재 캐릭터의 레벨을 표시. 그 옆은 히트' 포인트로 O 이 되면 행동이 불가능하게 되어 병원으로 실려가게 된다.

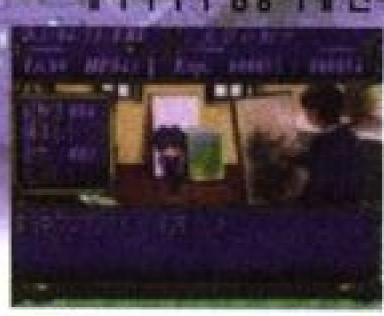
C : 오른쪽이 레벨 업에 필요한 경험치고 왼쪽이 현재의경험치이다.

D : 캐릭터의 클래스. 플레이어의 행동에 따라 여러가지 클래스로 변해 간다. 그리고 이게임에등장하는 클래스의 수가 100가지 이상이라니 놀랄만하다.

실행가능 커맨드

1 : 학문. 실행시키면 '지식'이라는 패러미터가 상승한다. 머리가 너무 나쁘면 곤란한 일이 생길지도 모르니 주의.

2 : 예법. 기사도에서는 절대 빠트릴 수 없는 항목으로 예의를 배우기 위한 커맨드. '매너(MAN)'라는 패러미터가 상승하게 된다.



예의 패러미터가 낮으면 발생하지 않는 이벤트도 있다

3 : 매력. 기사라면 남이 보기에도 멋져야 한다.

4 : 신앙. 신앙심은 기사로서는 없어서는 안될 항목이다.



신앙심이 깊으면 신의 도움을 받을 지도...

5 : 검술. 기사가 되기 위해서는 가장 중요한 검에 관련된 기술.

6 : 마술. 말을 다루는 총체적인 기술. 기사로서는 기본적 항목이다. 이것이 낮으면 전투시 이동 거리가 줄어 들지도...

7 : 휴식. 몸이 피곤하다면 이 커맨드를 활용하자. 그러면 캐릭터의 HP가 회복될 것이다. 그외 생각지 못한 좋은 일이 생길지도 모른다.



검술이 낮으면 낙마할 수도...



피곤하면 정상적인 성장이 이루어지지 않는다

8 : 나라의 상태. 돌팬 왕국을 비롯해 주변 인접 제국들의 정보를 알 수 있다. 중대한 사건이 발생하면 반드시 체크해 보자.

9 : 탐색. 이 커맨드를 실행하면 여자아이들의 거처를 찾을 수 있다.

10 : 아르바이트.

아르바이트는 12가지가 [?] 여자아이와 만날 수도 있다.

11 : 데이트. 데이트 약속이 있을 때만 커맨드로 데이트가 가능한 날은일요일 뿐인 듯하다.

12 : 옵션. 여기에서는 '세이브' 나 '로딩' 등의 기능이 있을 것으로 보여진다.







다시금 열리는 공포의 문

바이오 하자드 2



캡콤이 내놓을 올겨울 최대의 화제작 바이오 하자드2. 지난달 발매되었던 디렉터스컷에 첨부된 체험판은 팬들의 호기심을 만족시켜주기는 커녕 더욱 열기를 피워오르게한 결과가 되었다. 100만장 돌파를 예약해놓은 바이오2의 최신정보를 소개한다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장 르:서바이벌 호러 ■ 발매일: 98년 1월 ■ 발매가 : 미정

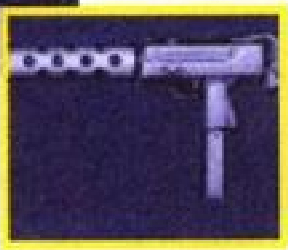
살아남기 위해 병기를 마스터하라!

이번에 새로 공개된 사실에 의하면 전작과는 달리 캐릭터간의 난이도 차는 없다고 한다. 단지 두사람이 사용할 수 있는 병기가 전혀 틀리기 때문에 상당히 다른 감각으로 플레이하는 것이 가능하다. 그리고 전작에 비해 병기의 수가 상당히 늘어서 다양한 방법으로 즐길 수 있게 되었다.

두사람의 공동병기



랜들 M12체험판에도 등장하는 단검. 위력이 낮으므로 도망이 최선이다



MAC11: 미국의 엘리터리 아이멘트사의 서브머신건. 위력은 그다지 높지 않다

크레아 전용



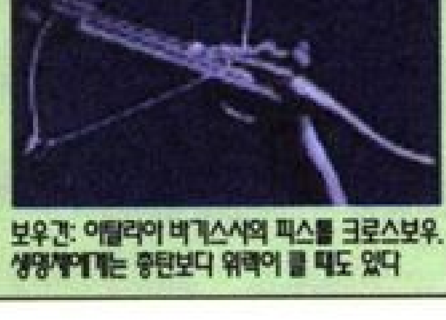
브라우닝HP: 벨기에 FN사의 대형권총. 여기에 등장하는 것은 최신형인 마크Ⅲ모델이다



M79그레네이드 런처:미국콜트사의 제품. 대인용의 파편효과를 가지고 있다.



스네이크 쇼트: 전극을 이용해 상대를 마비시키는 호신용 무기. 위력은 상당하지만 전원공급이...



보우건: 이탈리아 비기스사의 피스를 크로스보우. 생명체에게는 총탄보다 위력이 클 때도 있다

레온 전용



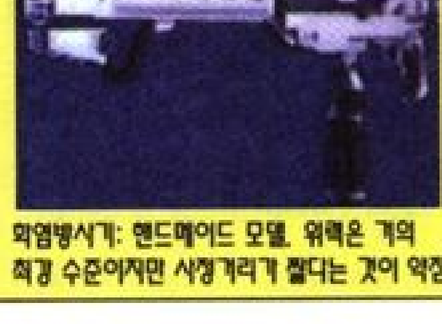
H&K VP70: 독일의 헷케라&코보사의 대형권총. 9mm파라페람탄을 사용한다.



레밍턴 M 870불독:레밍턴사의 샷건, 노멀타입보다 약간 위력이 떨어지지만 다루기가 쉽다.



데저트이글50AE : 이스라엘의 이스라엘 밀리터리 인더스트리사의 군용권총. 44매그넘보다 강력한 DAT50A 탄환을 사용한다.



화염방사기: 핸드메이드 모델. 위력은 거의 최강 수준이지만 사정거리가 짧다는 것이 약점

목을 조여오는 새로운 적들

이번 2에서는 특히 정상적인 생물들이 이상 거대화 되어서 많이 등장한다. 지금까지 등장했던 것들인 생물들 이외에도 바퀴벌레, 악어같은 새로운 몬스터들이 소개되었다.

그중에서도 놀랄만한 것은 바로 거대 나방의 출현. 평상시에는 온순하기만 하던 나방이 사람과 필적할 정도의 거대화 되어서 나무수액을 빠는 대롱으로 인간들을 노리는 모습은 간단히 공포라고만 표현하기에는 뭔가 부족하다고 해야할 정도이다.

영화를 연상케하는 CF

바이오 하자드2는 초유의 기대작 답게 12억원을 들여서 CM을 제작했다. 감독도 「나이트 오브 더 리빙데드」로 유명한 호러의 거장 죠지 A 로메로씨. 촬영은 로스엔젤레스의 차이나타운 부근에서 행해졌는데 상당한 열기속에서 진행되었다고 한다. 혹시 이번 2의 오프닝도 실사형식이 될지도..



O 꿈에 나올까 무섭다



윽 갑자기 밟았어...



그래! 악어상대로 권총은 바보짓이지





나방한테 먹히는 기분은 과연 어떨까?



신세대가 즐기는 신세대용 트윈비는 RPG!!

트윈비 RPG



코나미의 명작 슈팅게임인 트윈비는 지금까지 많은 시리즈로 등장해서 수많은 슈팅팬들을 기쁘게 해주었던 작품이다. 지난94년 트윈비가 RPG화 된다는 소식은 많은 팬들을 가슴에 설레이게 했지만 그 이후로 소식이 끊어진 뒤 세월의 흐름에 묻혀버리는 듯 했던 트윈비가 우리들앞에 새로운 모습을 드러냈다.

■ 제작사: 코나미　■ 장 르:RPG　■ 발매일: 미정　■ 발매가 : 미정

시대의 소망은 트윈비를 3D화로!!

3년만에 재 등장한 트윈비RPG는 종전의 모습을 일신한 3차원화된 작품으로 판명되었다. 아래 사진들을 비교해 보면 알 수 있겠지만 예전에 작업했던 것을 완전히 배제하고 새로운 작품으로 다시 만든 것을 알수 있다. 사실 어느 쪽이 나은지는 판단하는 사람 나름이겠지만 개인적으로는 지난번 스타일이 더 나은 듯 한데... 하지만 코나미의 간판 타이틀인 만큼 반드시 훌륭한 작품이 될 것이라고 믿어 의심치 않는다.



전형적인 2D RPG



아니 완전한 3D로...

3D필드를 자유롭게 누빈다

현재 발표된 것은 이야기의 주무대가 되는 돈부리섬의 여러 장소를 그린 사진들. 그래픽의 정밀도는 상당한 수준으로 보이며 마리오64를 연상케하는 자유로운 액션이 가능할 것으로 기대된다. 거리에서 사람들을 만나 정보를 얻어 이야기를 진행시키는 것은 보통 RPG와 동일. 하지만 트윈비를 타고 돌아 다니는 점은 약간 특이한 느낌을 준다. 거리에는 콘서트홀, 사격장 등 다양한 시설들도 등장한다.



이곳은 오락실일까?



강력 해머공격!!

코믹컬한 전투를 즐기자

예전에 발표되었던 전투신은 로봇대전을 연상케하는 식이었지만 이번 작품의 전투신은 풀 폴리곤으로 구성되어 화면전환이 없어진 형태로 바뀌었다. 공격은 아이템에 의한 파워업 공격과 벨파워에 의한 스패셜기술 사용이 가능하고 2인 이상의 힘을 합친 협동 공격도 가능하다. 그리고 전투뒤에는 다른 각도에서 전투장면을 보여주는 리플레이 기능도 준비되어 있다.



슈퍼 트윈비 대전?



전투역시 3D로 바뀌었다.

트윈비의 예비화

요즘 유행하는 애니메이션인 에반게리온을 본 독자라면 누구나 알고 있겠지만 에반게리온은 파일럿과의 싱크로율에 따라 능력차이가 난다. 그런데 이번 트윈비 RPG에서도 플레이어와 트윈비 사이에 싱크로 기능이 부가되어 있어서 라이트를 대신해서 조종하게 되는 플레이어의 영향을 받아 성격이 변화하게 된다. 혹시 성격의 변화에 따라 이벤트가 변화되는 경우도 있을지도...



신캐릭터 소개



성인의 맛을 당기는 연애 어드벤쳐 등장

아오야마 러브스토리



도끼메끼 메모리얼이 불을 붙인 연애장르. 하지만 일부를 제외하고는 거의 모두가 학교를 배경으로 그려지는 내용이었기 때문에 성인들이 심취하기는 부족함이 있었다. 그런 성인들의 불만을 눈치챈 코나미가 이번에 발표한 작품은 TV 드라마를 그대로 게임으로 옮겨놓은 듯한 본격 연애 어드벤쳐 게임인 것이다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르:어드벤쳐 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

코나미가 보내는 본격 성인취향 러브스토리

아오야마 러브스토리는 일본 동경의 아오야마라는 곳에 살고 있는 두남녀의 이야기를 그리는 어드벤쳐 게임. 뭐 우리나라의 예를 들자면 영등포 사랑이야기라고나 할까? 고교생들이 등장하던 종래의 게임들 보다 한층 차분한 스토리 전개가 기대된다. 이 게임은 멀티시나리오로 남녀중 누구를 주인공으로 선택하느냐는 플레이어의 자유. 플레이어가 선택하는 선택점에 따라 이야기의 결말은 점점 변화되어 간다. 과연 당신은 어떤 멋진 로맨스를 만나게 될 것인지...



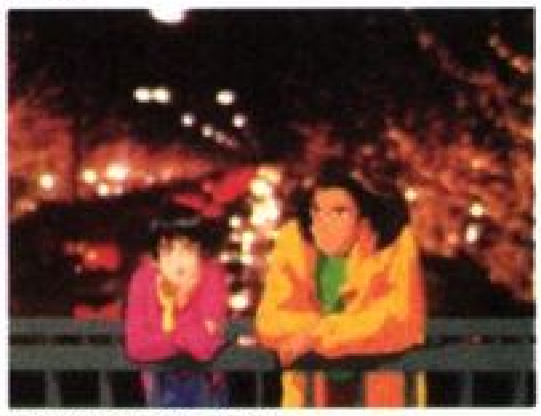
따뜻한 분위기가 화면을 가득 채운다



설마 100% 음성진행일까?

당신이 바라는 것은 진정한 사랑뿐

이 게임은 이벤트의 반복을 통해 여자와의 호감도를 높여가는 게임이 아니라, 실제 연애드라마처럼 스토리성을 중요시해서 등장인물들과 스토리를 만들어 가는 방식인 것이다. 그를 위해 캐릭터들도 지금까지의 귀엽기만한 캐릭터들과는 어느정도 구분을 지우고 있고, 캐릭터뒤의 배경은 감정이입을 쉽게하기 위해 실제 아오야마의 풍경들로 처리했다. 이는 모두 드라마성을 살리기 위한 요소로서 화면상에서 불필요한 요소는 최대한 제거하고 오로지 선택점에서만 윈도우가 뜨게 된다고 한다. 조작도 최대한 간편하게 처리해서 게임을 즐겨본 적이 없는 사람도 부담없이 즐길 수 있게 제작된다.



인물뒤의 야경이 환상적이다



스토리소개

교우코는 윈도우 디스플레이 전문의 디자이너지만 처음 맡은 일에서 다른사람의 작품을 도용했다는 혐의를 받아 회사에서 해고되어 버린다.

일러스트레이터인 신지는 미국에서 능력은 인정받았음에도 불구하고 일본에서는 통용되지 않아 아르바이트를 전전하다가 일 관계로 교우코와 만나게 되고 두사람은 급속히 가까워진다.

여기에 교우코의 친구인 동화작가 나미와 유명 뷰티크의 사장인 사토이가 등장해서 서로의 꿈을 이야기 하며 서로를 돕기로 하는데...



상당히 긴 시간동안 진행



나쯔노 교우코
히로인으로 윈도우 디스플레이의 디자이너다. 온화한 성격인 반면 완고한 일면의 소유자

켄노 신지
남자 주인공. 일러스트레이터로 보기보다 진보적인 사람이다. 자신의 가치관에 대해 절대적인 자신을 가지고 있다.

이스다 나미
잡지편집자와 동화작가를 겸하고 있는 유능한 여성. 귀여운 것을 상당히 좋아하고 브랜드에는 사족을 못쓴다.

사이몬 사토이
아오야마의 유명 뷰티크「사이몬」의 오너. 성격이 급한 열혈한으로 이른어 귀신이란 별명을 가지고 있다.

나쯔노 히토미
교우코의 동생. 상당히 활발한 성격으로 보인다

유 리
카페 바베나의 사장교우코 와신지의중 은 상담자다



Cheat Codes For Ps User!

바이오해저드 디렉터스컷

이지 어레인지모드출현

우선 타이틀 화면에서 NEW게임을 선택한다. 그런 뒤 등장하는 모드선택화면에서 어레인지에 커서를 맞춘 뒤 방향키를 오른쪽으로 3초 이상 입력한다. 그때 어레인지란 글자가 녹색으로 변하면 성공. 그대로 게임을 시작하면 이지 난이도의 어레임지 모드를 즐길 수 있다.

FFVII 인터내셔널

유피의 최강무기 등장

이번 버전에서는 전작에서 미드갈의 대포에 쓰러졌던 다이아 웨폰과 전투가 가능하다. 다이아 웨폰과의 전투중에 훔치기 커맨드를 사용하면 「라이징 선」이라는 무기를 빼앗을 수 있는데 이는 후열에서도 통상의 위력을 가지는 유피의 최강무기로 4개의 마테리어 홀을 가지고 있다.

초 레어 아이템들을 손쉽게

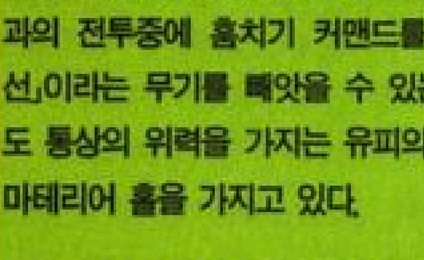
아이템명과 입수법

가이드북(ガイドブック) :쥬논의 지하에서 이어지는 해저마광로의 파이프에서 등장하는 고스트쉽(ゴーストシップ)을 변화(ヘンカ)커맨드로 쓰러트린다.
교환아이템

잠수(せんすい)마테리아: 물속에서 호흡할 수 있는 마테리아. 에메랄드 웨폰과 싸울 때 타임리미트를 없애준다.

어스 하프(アースハープ): 에메랄드 웨폰(HP 약 1,000,000)을 쓰러트린다. 중력계 마법에 약함
교환아이템 : 마스터마테리아 세트

데저트로즈(デザートローズ): 루비웨폰(HP 약 800,000)을 쓰러트린다. 상태이상이 주무기이므로 리본은 필수.
교환아이템 : 해 쵸코보


바로 이 집이다

각 웨폰들을 처치하면 나오는 아이템들은 교환용으로 우타이의 5강탑 이벤트를 클리어한 뒤 칼의 민가 2층에 있는 사람에게 가져다 주면 여러 가지 중요 아이템으로 교환이 가능하다.

마벨 슈퍼히로즈

신캐릭터 사용가능

캡콤의 인기 2D격투게임 마벨슈퍼히로즈에서 닥터 돔과 사노스, 그리고 아니타를 선택할 수 있는 방법이 공개되었다.

그를 위해서는 일반 게임을 한번 클리어한 뒤 쇼크커트(ショートカット)를 OFF로 하는 것이 선결조건. 그다음 방향키로 하, 하를 입력한 뒤 약킥, 중킥, 강킥을 차례대로 눌러나가면 닥터 돔을 선택할수 있다. 단 킥버튼은 계속 누르고 있어야 한다는 것이 중요. 즉 입력이 끝났을때는 킥버튼3개를 다 누르고 있는 상태여야 한다. 사노스는 상, 상을 입력한 뒤 강펀치, 중펀치, 약펀치를 같은 요령으로 누르면 된다.

마지막으로 아니타는 상, 우, 하, 좌, 상, 우, 하, 좌, 상, 약펀치, 중펀치, 강펀치 순으로 누르면 된다. 펀치버튼은 계속 누르고 있어야 한다는 것에 주의하자.


화면이 나오면 성공

독자 금단의 비법

사가 프론티어

부산시 연제구 연산6동 2129-31번지 4/4 조상대

정크샵에서 아이템 가져가기

일단 정크샵에 크레디트를 지불한 뒤 고물더미에서 아이템을 선택한다. 아이템을 고른 뒤 카운터로 돌아와 판다를 선택하고 아이템이 표시되면 가지고 있지 않은 아이템을 고른 뒤 ○버튼을 누르자. 그러면 '부'하는 소리가 나는데 그다음 다시 고물더미를 조사하면 웬지 아이템을 한번더 얻을수 있게 된다.

포르쉐챌린저

꿈의 자동차인 포르쉐를 몰아볼 수 있는 인기 레이싱게임 포르쉐 챌린저. 그안에 숨겨진 여러 커맨드들을 공개해 본다. 그리고 이 커맨드들은 모두 메인 메뉴화면에서 사용하는 것이다. 그리고 각 커맨드는 중복사용도 가능하다.

리트라이를 무제한	L1&R1, R1&R2&□를 순서대로 누른다.
테스트 드라이버 등장	우&□, 좌&X&셀렉트버튼을 순서대로 누른다.
테스트 드라이버의 머신튜닝	좌&X, 우&□&셀렉트를 순서대로 누른다.
시야를 좀더 넓게	△&□&X버튼을 동시에 누른 뒤 L1, L2, R2, R1
머신을 투명하게	□&X, L2&R2, □&X, L1&R1, □&X순으로 버튼을 동시에 눌러나간다
최고 스피드를 더 높게	셀렉트버튼을 누르면서 □, X순으로 버튼을 누른 뒤 □&X를 동시에 누른다.
상급 코스 등장	상&스타트, 하&스타트, 셀렉트, 스타트
롱코스	상&셀렉트, 하&셀렉트, 스타트, 셀렉트



바퀴와 운전사만 보인다

모집중

독자 CHEAT CODES

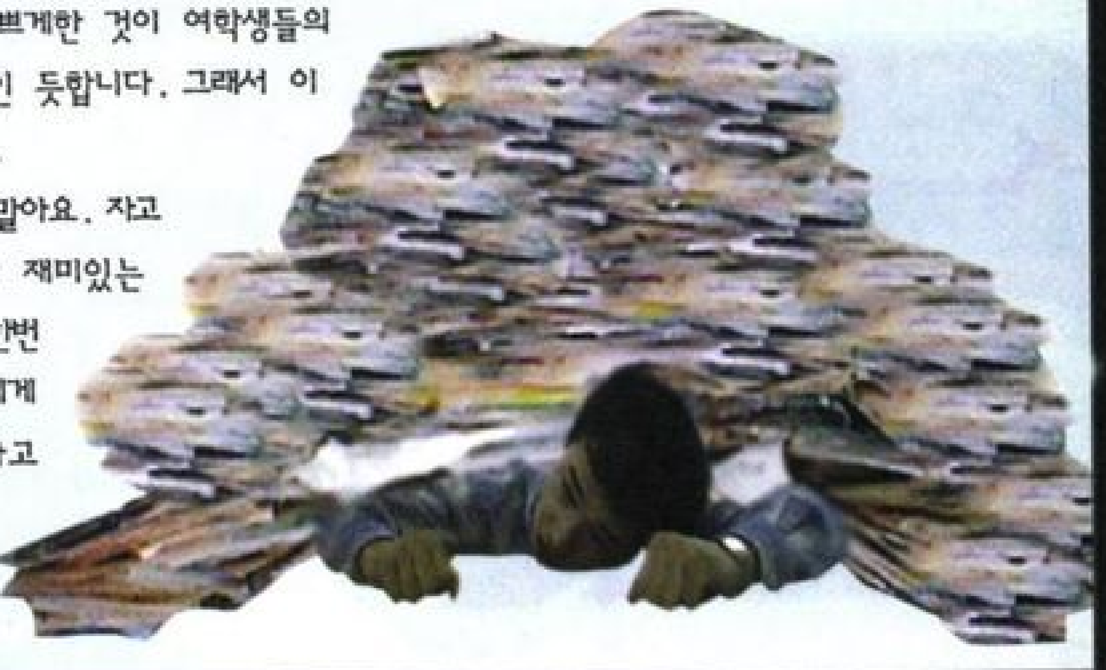
독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

PS반

안녕하세요. PS반의 담당자 안소니입니다. 지난달에 이은 엄청난 엽서는 이 담당자를 감동시키기에 충분했습니다. 흑흑흑. 특히 담당자를 가장 기쁘게한 것이 여학생들의 편지가 많았다는 점. 여자는 게임을 싫어한다는 것도 옛말인 듯합니다. 그래서 이번달은 기념으로 여학생들 편지를 더 많이 싣기로 했습니다.



저기 머리숙인 학생 화내지 말아요. 자고로 남녀비가 맞아야 수업이 재미있는 법이니까. 자 여러분! 한번 용기를 내서 여자친구에게 같이 PS를 즐겨보자고 제의해 보는 것은 어떨지...



보충 수업자 명단

- 김성환/ 충남공주시 신성동
- 공민식/ 대구시 남구계명1동
- 이정범/ 경기도 성남시 분당구 정자동
- 박형무/ 서울시 도봉구 도봉2동
- 정병호/ 경남창원시 반림동
- 홍창범/ 인천광역시 부평구 부평1동
- 이홍 우/경남 양산시 웅상 읍명곡리

김병국/ [redacted]

안녕하세요 안소니형. 얼마전 PS를 구입해 친구들에게 뻐기고 있는 6학년 남학생입니다. 나한테는 친한 숏다리 친구가 있습니다. 그 친구는 내가 PS를 산게 너무 부러운 나머지 나에게 협박까지 했습니다. 그러던 어느날 숏다리에게도 드디어 기회가 왔습니다. 바로 벼룩시장에서 단돈 98000원으로 PS를 판다는 기사가 난 것입니다. 숏다리친구는 SS와 DC를 팔아 겨우 10만원을 마련했습니다. PS를 산 숏다리친구는 기분이 좋아 보였지만 하루만에 고장이 났습니다. 에구- 역시 싼 것이 비지떡이라니까요.

> 에! 친구의 불행을 보고 같이 슬퍼하기는 커녕 어찌보면 고소해 하는 것 같군. 국민학교(아차 이제는 초등학교라지..)6학년이면 가장 친구들과의 우정을 소중히 해야 한다고 생각하는데 실망하고 있을 친구를 위로해 주어야지 그러면 쓰나. 하지만 역시 그런 거래는 벼룩시장같이 불확실한 곳 보다는 믿을 수 있는 확실한 사람들하고만 거래하는 것이 좋겠다. 아무리 가격이 싸더라도 하루쓰고 고장난다면 너무 아깝잖아. 그리고 친구에게 챔프의 PS수리에 응모해 보라고 하는 것은 어떨까 바로 이럴때가 친구로서의 우정을 보여줄 때가 아닐지!!

허정은/ [redacted]

안녕하신지요? 이번에 플스가 생긴 고1의 소녀 허정은입니다.(오홋! 기쁘다-) 근데요... 실은 너무 황당한 일이 생겨서 말씀드리고자 이 글을 띄웁니당요. 바로 며칠전 친구와 돈을 합쳐 PS를 용산에서 구입했는데(19만원에) 그놈의 만원짜리 한장 때문에 잘아는 게임가게 아저씨와 싸웠어요. 왜 각지역마다 가격의 차이가 심한 것일까요? 정말 슬퍼요. 가격차이가 없다면 이런 일도 없었을텐데... 그래서 요즘은 인사도 안하고 지나쳐요.(못된 학생인가 봐요) 아무튼 저는 PS가 생겨서 기쁩니다.(이 기쁨을 안소니 오빠에게 띄워 보냅니다) 그러면 몸조심하시고요 앞으로도 좋은 챔프를 만들어 주세요. (챔프 파이팅-!!)
PS. 아- 나도 남자친구가 생기면 함께 PS를... 앗 헛소리를...

> 정은이의 편지를 받으니 몸속의 피로가 시원하게 가시는 느낌인걸. 이 편지지를 친구가 만든 것이라니 정은이는 좋은 친구를 가지고 있구나. PS를 산 것은 축하해. 하지만 그렇다고 공부를 게을리 하면 안되겠지. 그리고 게임매장의 아저씨하고는 지금은 좀 어색해도 곧 화해하게 될 거야. 학생인데 10000원이라도 싼 것을 사는 것은 당연하잖아 10000원이면 떡볶이가 몇인분인데.. 괜히 너무 어색하게 대할 필요는 없다고 생각해. 다시한번 정은이의 플스구입을 축하하며 부디 H.O.T 같은 멋진 남자친구가 생겨서 같이 PS를 즐기길 바란다.

성연희/ [redacted]

Sony님. 안녕하세요? 저는 성연희. 중3이에요. 검지손가락을 다쳐서 왼손을 쓰고 있으니 이해해주세요.(저는 양손잡이) 얼마전 친구가(날라리 유X이) 놀러왔다가 바이오 해저드를 빌려주었어요. 전부터 해보고는 싶었지만...겜가게의 아저씨가 말리셔서(밤에 잠을 못잔다나요? 쳇)못하고 있었는데 좋다리고 마음을 진정시키면서 게임을 했죠. 그런데 어떤 아저씨가 뒤에서 습격당하는 장면에서 피가 추아악! 아저씨가 말리신 이유를 알겠더라고요. 그래서 언니를 불러서 같이 하려고 했지만 전화통을 붙잡고 두문불출. 아...할수없이 혼자 하다가 좀비개가 창문을 뜨고 등장하는 장면에서 그만 심장이 멎는 줄 알았어요. 그래서 그 CD를 쇼파밑에 봉인해 두었답니다.

> 양손잡이라니 너무 부럽다. 그런데 여자니까 좀 아깝군. 남자라면 멋진 야구선수가 될 수 있을텐데. 메이저리그의 대타자들 사이에는 스위치 히터가 많다는 것 알지! 그런데 여학생이 바이오 해저드같은 무서운 게임을 하다니. 요즘엔용기있는 여성이 무척 는 것 같아. 그리고 나는 PS2가 빨리 나오기를 바라지는 않아. 단지 스펙이라도 빨리 발표했으면 하는 거야. N64의 예가 있잖아. 그정도만 발표해 놓아도 팬들은 기대감을 가지고 섣불리 다른 기종으로 옮기는 않는 법이거든. 그러면 연희의 바이오해저드 클리어를 위해 열심히 기도해줄게.

최윤석/ [redacted]

안녕하세요. PS만을 좋아하는 최윤석이라고 합니다. 그런데 우리나라 부모님들께는 게임에 대한 부정적인 인식이 참 널리 퍼져있는 것 같아요. 대체 언제쯤 마음놓고 게임을 할 수 있는 세상이 올지모르겠네요. 아여튼간 저는 PS와 FFT를 상당히 좋아합니다. 저는 시드를 절대 안써요. 디자인이 마음에 안들어서. 대신 레제를 산술사로 만들었죠. 람자, 아구리아스, 레제, 메리아돌, 소환사. 이렇게 사용합니다. 알가스는 나쁜놈이 아닌데 이상하게 미움받더군요. 다시한번 생각해볼 문제가 아닐지...

> 그런 상황을 타파하고 싶다면 부모님께게임을 권해보면 어떨까? 물론 이해하시기 쉽게 조작이 간단한 게임을 골라야지. 내가 추천해주는 게임은 「파라파라파」와 「모두의 골프」. 「파라파라파」는 힘든 게임처럼 보이지만 음감있는 부모님들의 경우 버튼만 외우면 첫 플레이에서 엔딩까지 가는 경우도 있어(실제 목격담). 그리고 골프는 아버님 나이층에서 상당히 인기가있는데다가 조작도 간편하니까. 자 그러면 파이팅.
> PS 으.. 레제가 산술사라니, 그 노가다의 결정체에 찬사를 보낸다. 뭐 얼굴로보면 캐릭터 1-2위를 다투는 캐릭터니.. 일자가 있다는 것이아쉽지만. 그리고 알가스는 나쁜놈이야. 이유를 모르겠다면 왜 사람들이 뉴간담에서 하사웨이를 욕하는 것인지를 생각해 볼 것!

심은경/ [redacted]

안녕하세요. 저는 경남대 사학과에 재학중인 평범한 여대생입니다. 제가 펜을 드는 이유는 8월호에 실린 '슈퍼로봇의 역사'에서 소중한 추억을 발견했기 때문입니다. '콤바트라 V'라고하면 아실거예요. 저는 그것을 아직도 좋아하고 있어요. (추억이란 지워지지 않죠) 하지만 벌써 그것이 나온지가 20여년이 흐른 뒤라 테이프가 거의 없더군요. 그래서 지금은 5개밖에 없어요. 저... 부탁인데 '콤바트라 V'의 테이프를 구할 수는 없을까요??? 그것이 서울이라도 좋으니 제발 알려주세요. 이렇게 부탁드릴께요.

> 은경이라.. 오 내 첫사랑의 아가씨도 이름이 은경이였지. 언제냐고? 유치원때(농담 아님. 아마 박은경이였지. 별악국집 외동딸) 그 기사를 보고 컴바트라 V를 다시떠올리게 되었다니 무척 기쁘군. 그 기사 쓰느라고 꽤 힘들었었다네 그런데.. 지금 그 컴바트라V를 구하고 싶다면.. 좀 힘들어. 일단 일본에서 방영된지도 20여년. 우리나라에서 비디오로 발매된 것도 벌써 10년이 훨씬 넘었으니까. 일단 기대를 약간이라도 걸어볼 수 있는 곳은 황학동의 비디오 시장 그곳에 없다면 포기하는 수밖에. 그렇다고 일본에 LD-BOX가 발매되어 있는 것도 아니고. 하지만 앞으로 발견하거나 LD박스를 내가 사는 경우에는 꼭 연락해 주도록 할게. 약속!

출 석 표

11번 김 병국　12번 허 정은　13번 성 연희
14번 최 윤석　15번 심 은경

안소니의 챔프학년 PS반 응모요령

PS반에 사연을 보내주시면 안소니와 즐거운 시간을 보낼수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다.
물론 사연이 채택된 분들께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

창간 5주년 기념 새턴 좌담회

"정착하기 힘든 새턴 시장 유저가 도와야 한다!"

그동안 미루어져 왔던 새턴의 정식 유통이 이제 조금씩 그 모습을 드러내고 있다. 이에 맞춰 지난 10월 25일 챔프는 KDS와 우영의 담당자와 통신망의 새턴유저들을 초청해 간단한 만남의 자리를 마련했다. 새턴유저들로서 직접 새턴에 관련된 회사에 방문하는 기회가 많은 것도 아니고 이제 국내 유통을 눈앞에 둔 KDS로서도 국내 유저들과의 만남의 자리가 한번쯤은 필요하지 않을까 하는 생각에서 비롯된 이번 만남에서 의외로 많은 진지한 이야기와 건설적인 이야기가 오고 가 챔프 독자 여러분들에게 소개하도록 하겠다.



사회 : 삼성이 손을 놓은 이후로 맥이 끊겼던 새턴이 다시 국내에 정식으로 유통될 시기를 얼마 앞두고 새턴 관련 담당자 여러분을 모시게 되었습니다. 일단 여기 모이신 분들은 누구나 국내에서 새턴이 튼튼히 자리잡길 바라는 마음은 한결같으리라 생각합니다. 그런 의미에서 오늘의 주제는 국내 유저들이 말하는 '국내 새턴 유통업자들에게 바라는 점'으로 정해 보았습니다. 참고로 오늘 모임의 내용은 게임챔프 창간 5주년 기념호에 특별 좌담회 형식으로 실리게 됩니다. 그러면 먼저 유저 여러분들의 질문을 받도록 하겠습니다.

최강원 : 일반 유저로서 역시 가장 궁금한 것은 가격에 대한 문제가 아닐까 합니다. 보통 정식 유통되면 가격이 오르게 된다고 알고 있는데 새턴이 정식으로 유통되면 국내 가격은 어느정도가 될까요?

이제호 : 우선 빠르면 이번달, 늦어도 다음달 정도면 저희 새턴이 국내 유저들에게 선을 보이게 될 것같습니다. 아마도 저희가 직접 운영하는 '컴마을' 등의 유통망이나 용산에서는 25만원선, 백화점은 30만원선이 될 것입니다. 물론 보따리 보다야 비싸지만 저희로서는 특소세 15%에 운송비, 보험료, 광고비 등을 지불해야 하기 때문에 이정도의 가격대라고 해도 절대 이윤이 생기는 가격은 아닙니다. 하지만 문제는 새턴의 수입, 유통에 세 개의 회사가 매달려 있으므로 아직은 정확한 가격을 말씀드릴 수 없습니다.

정우열 : 우영은 그동안 새턴 게임을 한글화하여 국내 유저들을 만족시켜 왔습니다. 제 생각으로 새턴 게임의 한글화는 RPG보다 스토리가 중시되는 어드벤처가 좋지 않을까요? 그리고 그외 한글화를 추진하시는 게임이 있으시다면 간단히 소개해 주세요.

정준석 : 앞으로 여러 게임을 한글화 하게 되겠지만 현재로서 어드벤처라면 「디자이어」의 한글화에 착수했습니다. 물론 제 생각으로는 그다지 심각한 노출은 없다고 생각합니다만 과연 심의 판정이 어떻게 떨어질 지는 아직 미지수입니다. 하지만 저 역시 H신이 있었다 하더라도 게임성에 문제가 발생하기 때문에 자르고 싶은 생각은 조금도 없었습니다. 그리고 그외 「두근두근7」, 「임팩트 레이싱」, 「천외마경」 등 여러가지 게임을 한글화 하고 있지만 현재 「그랜디아」가 가장 큰 대작이라고 할 수 있습니다. 저는 요즘 80% 완성 버전 「그랜디아」를 플레이하고 있는데 누가봐도 대작임에는 틀림없다고 할 것입니다.

사회 : 80% 버전의 「그랜디아」라 대단히 충격적이군요. 그럼 「그랜디아」도 현재 한글화 작업에 착수한 상태입니까?

정준석 : 물론 이런 대작 게임을 저희도 하루빨리 발매하고 싶지만 아무리 80% 버전이라고 해도 완성되기 까지는 많은 수정작업을 거치게 될 것입니다. 따라서 베타 버전이 나오면 그땐 80% 버전이 거의 쓸모없게 됩니다. 그래서 현재 80% 수준의 개발버전을 가지고 있어도 쉽게 컨버전에 착수하지 못하고 있습니다. 국내 유저들에게는 죄송하지만 한글판은 일본판 「그랜디아」가 발매되고도 최소한 약 6개월 이상 지나야 발매될 예정입니다.



최강원 군

챔프 열성 독자

아직은 고등학교 1학년이지만 새턴을 제외한 전 기종을 소유하고 있다. 특히 게임챔프의 열성 독자로 틈만 나면 챔프에 놀러와 취재진들을 곤혹(?)스럽게 만들곤 한다. 특히 이번호의 '야광GB 만들기'에서 보여준 하드웨어 상식은 감히 매니어라 부를 만하다.

○디자이어





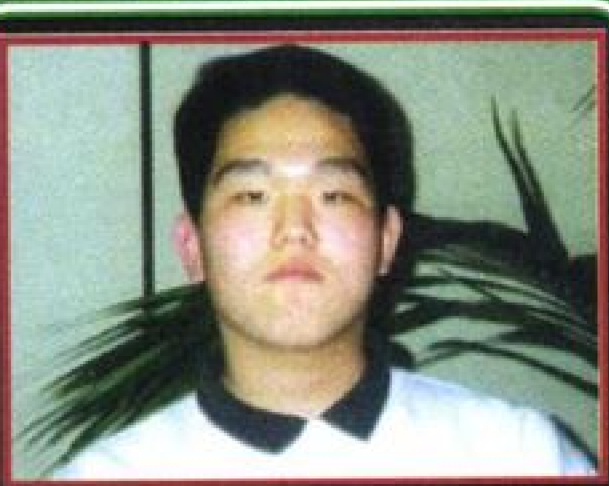
○게임아츠의 대작 「그랜디아」

- **장 소** : KDS 회의실
- **일 시** : 1997년 10월 25일 오후 4시
- **주 제** : 국내 새턴 유통업자들에게 바라는 점
- **참석자**
  - 이제호(KDS 소프트웨어 사업팀 실장)
  - 정준석((주)우영시스템 개발 1팀 팀장)
  - 정우열 (나우 VG동 새턴 담당자)
  - 이 한 (나우 새턴동 도움지기)
  - 최강원 (게임챔프 열성 독자)
- **사 회** : 게임챔프 새턴 담당자 이인분

새턴용 모뎀 국내 상륙 임박!

이 한 : 새턴에는 모뎀이나 워드프로세서 등 특이한 게임 액세서리도 많은데 그런 것은 어떻게 유통하실 생각입니까?

정준석 : 우선 저는 새턴이 들어 온다는 말 자체가 새턴 하드웨어는 물론이고 액세서리도 함께 들어 온다는 것을 의미한다고 생각합니다. A/S나 소비자 서비스 차원에서도 당연히 하드와 함께 여러가지 액세서리를 판매할 것이니까요. 그외 저희의 정보에 의하면 아마도 근간에 새턴 모뎀이 국내에 들어올 예정이라고 합니다. 물론 세가에서 직접 한국에 서버를 구축하겠지요. 요즘에는 PC 게임 역시 통신망을 이용한 네트워크 게임이 인기를 끌고 있는 것을 감안할 때 당연한 수순이라



이 한 군

현재 나우 VG동 새턴동 도움지기
아직은 기반이 약간 새턴동을 일으켜 세우고 일반 회원들과 시삽 간의 다리 역할을 하는 VG 새턴동의 없어서는 안될 인물.
다른 유저와는 달리 특히 새턴에 대한 애착심이 강하며 요즘 몇달동안 챔프의 매니어 리뷰 '하드웨어'편을 보면 그의 게임에 관한 열의를 엿볼 수 있다.

고 생각합니다. 하지만 워드프로세서의 경우는 가격이 고가인데다가 시장성이 크지 않아 어느 업체든 들여올 가능이 거의 없다고 보여집니다. 사실 저희도 허드슨의 '봄버맨 패드'와 '셀렉터' 등 일부 액세서리를 취급하고 있지만 세가의 제품이 아니라면 새턴 유통과 관계없이 어느 업체든 들여올 수 있기 때문에 액세서리의 유통은 앞으로 더 늘어나지 않을까 생각합니다.

정우열 : 그러면 드디어 국내 유저들도 통신대전 「버철 온」을 즐길 수 있겠군요. 물론 「덱 애슬릿」 등 여러가지 통신대응 게임이 있지만 통신대전 「버철 온」은 개인적으로도 정말 기대가 됩니다.

우영, 내년 1월 전문 게임스쿨 설립!

정준석 : 그외 새턴 유저 여러분에게 개인적으로 당부드리고 싶은 말이 있습니다. 그것은 우선 카피를 쓰지 말자는 것입니다. 여러분이 계속 한글화 소프트를 즐기시고 싶으시다면 아니면 여러분들 중 나중에 새턴 게임을 개발하고 싶다는 생각을 가지고 계신 분이 있다면 그분만큼은 카피 제품을 쓰지 말았으면 합니다. 물론 고가의 게임 소프트 보다는 저렴한 카피에 눈길이 간다는 것은 저역시 같은 새턴 유저의 입장으로서 충분히 이해는 합니다. 하지만 여러분들이 카피를 쓰시는 만큼 여러분들이 가지고 있는 새턴 개발의 꿈은 그만큼 멀어지게 되는 것입니다.

쉽게말해 지금보다 더 카피 제품의 소비가 늘어난다면 과연 누가 새턴 소프트를 한글화하고 또는 새턴 소프트를 개발하겠습니까? 솔직히 저희도 카피업자들을 단속하려고 했지만 통신 등 새턴 유저들의 항의가 무서워서 보류하고 있습니다. 그들이 바로 저희 제품의 소비자이기 때문이죠. 하지만 카피가 잘못이라는 인식이 보다 확산될 때 한국 게임 개발의 미래에 보다 희망이 있는 것입니다.

그리고 또 한가지 부탁 드리고 싶은 것은 바로 여러분 중에서 새턴 게임을 개발한다는 사람이 나와 주었으면 하는 점입니다. 사실 아직 국내 게임시장이 미흡하다보니 게임 개발 프로그래머들 중에는 게임을 좋아서 혹은 제대로 알고 시작하는 경우가 드뭅니다. 저희 회사만 해도 새턴 게임을 제대로 즐길 수 있는 매니어는 저를 포함 3명정도 밖에 되지 않습니다. 저는 이것이 가장 큰 문제라고 생각합니다.



정우열 군

나우 VG 정회원
현재 VG의 새턴동을 책임지고 있으며 「슈퍼 로봇 대전F」의 대사집 등을 통신망에 업로드하여 통신을 통해 일본어가 미숙한 유저들을 구제(?)하고 있음. 아직은 대학생이지만 게임에 대한 열의가 높기 때문에 앞으로 우리나라 게임계의 유망주라고 할 수 있다.



정준석 팀장

주) 우영시스템 개발 1팀 팀장
게임을 위해 일본으로 건너 갔다온 사람.
게임에 관한 이야기라면 밤을 새도 지루하지 않을 정도로 자신만의 철저한 게임관을 가지고 있다. 현재 우영의 개발 1팀 팀장으로 우영에서 컨버전하는 모든 새턴 한글화 게임이 그의 손을 거치게 된다.

한때 일본 RPG를 즐기면서 바로 옆사람에게 말만 한번 걸어도 통과되는 것을 몇시간 동안 헤매고 결국 패드도 던져보고 했던 경험을 가진 게임 프로그래머들이 많이 나와 주었으면 좋겠습니다. 이런 취지에서 저희 회사도 내년 1월경 게임 프로그래머와 그래픽 디자이너 등을 전문적으로 양성하는 게임스쿨을 개설하여 게임 프로그래머들을 육성할 방침입니다.

사회 : 그러면 마지막으로 간단하게 KDS와 우영의 앞으로 사업 계획에 대해서 간단히 설명해 주십시요.

이제호 : 저희는 일단 다른 비디오 게임업체와 달리 대기업입니다. 게임을 하나의 차세대 사업으로 인식하고 투자하는 만큼 1~2년 안에 포기하는 일은 없을 것입니다. 현재로서 저희의 최대 목표라면 새턴 게임 개발이나 한국형 하드웨어 등을 구상하고 있습니다. 물론 모든 것이 이루어진다는 보장은 없지만 차근차근 배운다는 마음을 가지고 한단계씩 밟아 올라갈 예정입니다.

그리고 가까운 목표라면 역시 여러가지 게임을 컨버전하여 국내 유저들을 만족시키고 시장도 넓히는 것이라고 할 수 있겠죠. 계약관계는 계속 추진 중이며 국내에서도 새턴 게임을 컨버전할만한 업체를 선정 중에 있습니다.



이제호 실장

현재 팀 KDS 소프트웨어 사업팀 실장
새턴에 관한 열의와 욕심은 많지만 그만큼 따라 주지 못하는 국내 시장과 아직은 미숙한 국내 기술력에 대해 항상 많은 걱정을 가지고 있다. 새턴 사업을 담당하기 전 해외 PC 게임의 라이센싱으로 이미 게임계에서는 널리 알려진 인물이다.

정준석 : 저희 목표는 단기적으로 일단 PC 게임을 좀 더 많이 다루는 것입니다. 물론 PC 게임이라고 해도 비디오 게임의 PC 컨버전이 될 것입니다. 현재 「천외마경」과 PS용 「랑그릿사 I & II」를 PC 게임으로 컨버전할 계획입니다. 그리고 저희 최대 목표는 역시 순수 국산개발 새턴 게임을 만드는 것입니다. 저희들은 이미 기획력에서는 매우 높은 수준에 와 있다고 생각합니다. 그것은 물론 일본 게임에 그만큼 많이 길들여져 있기 때문이기도 합니다. 매일 대하는 것은 일본의 대작 게임들인데 아직은 그만큼을 충족시켜 줄 프로그래머나 그래픽 디자이너가 부족합니다.

사실 한번 시도를 해보았으나 아직은 멀었다는 사실을 실감하고 곧 포기해야하는 아픔을 겪어야만 했습니다. 저희가 계속 적자를 보면서도 새턴 게임을 컨버전하는 것은 바로 언젠가 우리손으로 엄청난 새턴 게임을 만들어 일본을 점령해 보겠다는 야심 때문입니다. 사실 지금도 그렇지만 앞으로도 국내에서는 크게 이윤을 남기고 싶은 생각이 없습니다.

사회 : 오늘 참 좋은 이야기들이 많이 오고간 것같습니다. 그동안 유저들과 유통업자들은 항상 수평적 관계로 서로 가까워질 수 없었는데 이렇게 서로 만나서 이야기하니 그 관계가 매우 가까워진 느낌입니다. 그리고 저 역시 언젠가는 우리손으로 새턴 게임을 만들어 일본을 공략할 수 있기를 진심으로 바랍니다. 그럼 그날이 올 때까지 각자의 분야에서 최선을 다해 주시기 바랍니다. 그리고 오늘 좌담회에 참석해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

좌담회를 통해서 얻은 것이라면 비록 시작에 불과하지만 유통업자와 유저들의 연결고리가 생긴 것이라고 말하고 싶다. 그동안 비디오 게임 시장이 불안하고 발전되지 못했던 이유 중 하나로 아무도 책임지는 사람도 없고 유저도 판매하는 사람을 믿지 못한다는 현실을 꼽을 수 있다. 그래서 카피 게임도 생기게 된 것이고 투자도 없었던 것이다. 하지만 이제는 책임지고 믿는 가운데 시장이 발전하고 개발도 왕성하게 이루어졌으면 한다.

데빌사마나

소울 해커즈



「룬도」에 이어 이번달에는 「소울 해커즈」가 발매된다. 아트라스가 처음부터 큰소리를 쳤던 만큼 완성도에서도 결코 떨어지지 않는다. 일부에서는 매니어들만 즐기는 게임이 아니냐는 이야기도 있지만 챔프와 함께 '합체' 시스템을 익혀두면 누구나 도전해 볼 만하다.

■ 제작사: 아트라스 ■ 장 르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 11월 13일 ■ 현지 발매가 : 6,800엔

4가지의 특수 합체

「데빌사마나」의 특징적 시스템을 말할 때 '합체' 시스템을 빼놓을 수 없다. 이번호에는 게임의 기본이 되는 일반 합체를 제외하고 일반 유저들이 익히기 힘든 4가지 특수 합체를 소개하도록 한다.

검 합체!

검에 악마를 봉인시키면 보다 강력한 합체 검을 만들 수 있으며 이것이 바로 '검 합체'이다. 게임 중에 합체의 베이스가 되는 '무명의 칼(無銘の刀)'을 얻었다면 검 합체소로 가서 합체할 수 있다. 물론 합체한 검의 힘은 악마의 레벨과 스테터스가 크게 작용한다. 기본적으로는 레벨이 높은 검에 강한 악마를 합체시키면 공격력이 높은 검이 탄생되고 민첩성이나 운이 높은 악마를 합체시키면 명중률이 높은 검이 탄생한다.



세프 촌장. 검에 악마를 봉인시킬 수 있는 유일한 사람이다

조마 합체!

악마를 닮았지만 사람이 만든 것이 바로 '조마'다. 조마를 만들려면



조마 합체를 연구하는 벽돌



조마의 소재가 되는 '드리 카드몬(ドリーカドモン)'이라는 인형을 업마전의 빅툴에게 가져가 조마탄생 합체를 하면 된다. 조마 합체에도 2신 합체와 3신 합체가 있으며 3신 합체로는 보다 강력한 조마가 탄생하게 된다. 일단 탄생된 조마는 악마 합체를 반복하면서 더욱 강해지게 된다.

합체의 예

조마 합체는 합체된 악마에 따라서 다른 결과가 나오게 된다. 기본적으로는 보통 합체와 마찬가지로 높의 레벨의 악마로 탄생시킨 조마가 강하기 마련이다. 전투를 즐기기 위해서도 강력한 조마를 탄생시킬 필요가 있다. 그러면 아래 실제 예를 보면서 미리 감각을 익히도록 하자.

드리 카드몬+지령 노카(ノッカー)



레벨 3의 노카로 탄생시킨 경우. 스테터스를 보면 알겠지만 실전에서 사용하기에는 약간 불안하다

드리 카드몬+요귀 빌비스(ビルヴィス)



레벨 16의 빌비스로 탄생시킨 경우. 노카로 탄생시킨 것보다 훨씬 강력하다

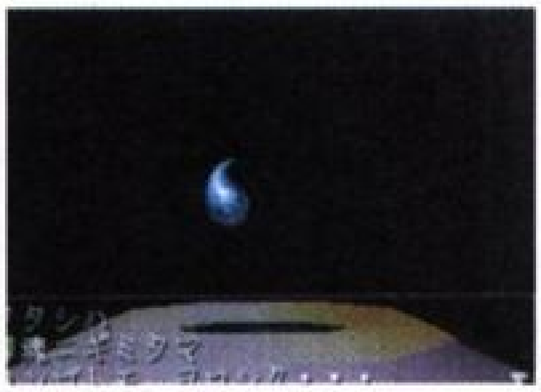
어귀 합체!

'어귀'라고 불리는 종족은 정령끼리의 합체만 가능하다. 그리고 이 어귀를 포함한 합체로 악마의 스테터스만을 상승시키는 합체를 '아귀 합체'라 부른다. 어떤 스테터스가 상승되는 지는 합체되는 어귀의 종족으로 결정된다. 또한 이 합체는 경험치로 레벨업되지 않는 악마를 강화시키는 유일한 방법이다.



'[illegible]' 합체의 연속 사진




이렇게 물방울처럼 생긴 악마가 어귀이다

합체 예

우선 '니기미타마(ニギミタマ)'의 합체 효과는 지혜와 신속함 강화. 합체 후 노카의 스테터스를 보면 '지혜(知)'와 '신속함(速)'가 하나씩 증가되어 있음을 확인할 수 있다.



마정 변화!

특정의 조건을 만족시킨 상태에서 업마전으로 가면 보통 합체 메뉴에 '마정 변화(魔晶變化)'라는 항목이 추가된다. 이것은 악마를 아이템으로 변화시키는 것으로 '영원한 충성' 등 특수한 합체를 할 수 있다. 보통 합체와 달리 필요한 동료 악마는 한명이며 합체 결과는 그 동료에 따라서 다르게 나타난다.


마정 변화로 상점에서는 얻을 수 없는 귀중한 아이템을 얻을 수 있다

파티에 영향을 주는 악마의 '속성'!

악마에게는 라이트(LIGHT)와 다크(DARK), 로우(LAW)와 카오스(CHAOS)라는 두가지 상반된 개념이 존재한다. 이 개념은 서로 대립되어 있기 때문에 대립된 속성의 악마는 동시에 소환할 수 없다.


악마의 속성은 오른쪽 아래 그래픽으로 표시된다

라이트와 다크의 관계

라이트와 다크의 속성은 악마의 본질을 나타내는 것으로 게임 중에는 어떤 악마가 동료가 될 수 있는 지를 판단하는 기준으로 생각하면 된다.

라이트와 다크의 관계	
라이트(LIGHT)	적으로서 출현하지 않고 합체로만 동료가 된다
뉴트랄(NEUTRAL)	대화와 합체로 동료 가능
다크(DARK)	대화는 가능하지만 동료는 되지 않는다

로우와 카오스의 관계

로우와 카오스는 악마의 행동 원리를 나타내는 것으로 게임 중에는 파티 편성에 아래 표와 같이 영향을 준다. NO는 현재 파티 내에 악마가 없는 것을 의미하며 0은 가능 X는 동료가 될 수 없음을 의미한다.





악마 속성

		로우(대)	로우	뉴트랄	카오스	카오스(대)
파티 속성	노(NO	0	0	0	0	0
	카오스(대)	X	X	0	0	0
	카오스	X	0	0	0	0
	뉴트랄	0	0	0	0	X
	로우	0	0	0	0	X
	로우(대)	0	0	0	X	X

실전 예

마정 변화의 대상이 되는 것은 성격이 '교환(狡猾)'이라는 타입을 가지고 있으며 충성도가 레벨 5인 악마이다. 전작과는 조건이 다르므로 「데빌서머너」를 플레이했던 유저들은 착오없길 바란다.


조건은 '교활'에 충성도 레벨 '5


결과는 아이템의 마정 변화

악마를 이해할 수 있는 '어투'

악마에게도 '젊은이', '노인' 등 여러가지 유형이 있다. 이것은 간단히 외형적 개성만을 나타내는 것이 아니라 대화와 교섭에 관한 경향을 표현한 것이다. 따라서 '어투'에 따라 대화의 내용이나 선택지가 다르게 나타난다. 그러므로 상대를 교섭하기 위해서는 어투에 따른 분위기 조절이 필요하다.


어리석은 소년 타입


귀족 여성 타입의 대화


노인네 말투다!



체험판과는 딴판으로 달라졌다!

그랜디아

GRANDIA



드디어 대망의 RPG 「그랜디아」의 발매일이 한달 앞으로 다가 왔다. 하지만 우영의 한글판 「그랜디아」를 즐기려면 최소한 7개월은 기다려야 한다. 과연 새턴 유저들의 희망대로 「파이널 판타지Ⅶ」과 견줄만한 RPG가 될 수 있을지 정말 궁금하다.

■ 제작사: 게임아츠 ■ 장 르: RPG ■ 현지 발매일: 97년 12월 18일 ■ 현지 발매가 : 7,800엔

체험판과 다른 변경점 체크

지난 여름을 뜨겁게 달구었던 「그랜디아 -프레류드-」를 플레이해 본 유저가 꽤 많을 것으로 여겨진다. 그 중에는 만족한 유저도 있지만 뭔가 아쉽다는 유저도 있었을 것이다. 게임아츠에서는 이러한 비평의 목소리를 완성판에 최대한 받아 들인다는 발표를 했었다. 이번 달 챔프에서는 게임 아츠의 발표 이후 체험판에서 변경된 점들을 체크해 보도록 하겠다.

거리 레이더 탑재!

「그랜디아」에서는 다른 RPG와 비교해 볼 때 비교적 큰 거리나 마을이 등장한다. 특히 3D 맵으로 구성되어 있기 때문에 구석에 있는 건물이나 그늘에 가려져 있는 사람들은 놓치기 일수이다.



X 버튼으로 2D 평면 맵을 표시할 수 있다

이점을 보완하기 위해 자신의 위치와 주민들의 위치를 일목요연하게 알아 볼 수 있는 '거리 레이더' 기능이 추가되었다. 따라서 이것으로 첫번째 거리에서의 보물찾기도 보다 쉽게 즐길 수 있게 되었다.

던전에서도 레이더 사용 가능!

헤매기 쉬운 던전 내에서도 보다 편리한 플리이를 위해 '던전 레이더'가 추가되었다. 이것은 던전에 배치되어 있는 레이더 아이콘을 사용하면 된다. 다만 '거리 레이더'와는 달리 레이더 아이콘을 중심으로 한 화면만 표시된다.



던전 내의 레이더 아이콘을 찾아서

찾아서 C 버튼을 누르면 2D 맵으로

몬스터도 파티를 구성하여 출격!

지난 체험판에서는 몬스터 하나와 만나면 주위의 적들을 포함시켜 전투가 벌어지게 되었다. 따라서 적들이 어떤 파티로 구성되어 있는 지 전투 전에는 쉽게 알기 어려웠다. 하지만 이번 제품판에서는 저스틴의 동료들과 마찬가지로 몬스터 역시 파티의 개체들을 모두 화면으로 확인할 수 있다. 그러므로 적의 특징을 미리 파악하여 그에 맞는 전술을 펼칠 수 있게 된 것이다.



체험판에서는 몬스터들이 개별적으로 표시되었지만



제품판에서는 파티를 구성하여 행동한다

대쉬 화면 확대!

「그랜디아」에서는 방향키 + B 버튼으로 거리에서는 물론 던전에서도 대쉬가 가능하다. 다만 체험판에서는 대쉬 때 화면이 캐릭터에 맞춰져 있었지만 제품판에서는 보다 넓은 화면이 표시된다. 따라서 더욱 거리를 돌아 다니기 편해졌으며 던전에서도 갑자기 만나게 되는 몬스터도 미리 알 수 있게 되었다.



체험판의 대쉬 화면은 캐릭터가 크게 표시되어 귀여웠지만...



이제는 보다 넓은 화면을 뛰어 다닌다

전투 후의 처리속도 업!

체험판에서는 전투 종료 후에 파티 캐릭터의 웃는 얼굴과 함께 'YOU WIN'이라는 글자가 표시되었다. 하지만 유저들로부터 시간이 너무 많이 걸린다는 소리가 높아 제품판에서는 그냥 웃는 얼굴만으로 간략화되었다. 따라서 속도는 그만큼 빨라지게 된 것이다.



체험판에서의 'YOU WIN'



그냥 웃는 모습으로 전투 종료!



무식한 축구는 이제 그만!

J리그 프로축구 클럽을 만들자!2



스포츠 시뮬레이션이라는 신장르로 매니어들에게 호평을 받았던 「J리그 프로축구 클럽을 만들자!」의 후속작이 드디어 이번달에 발매된다. 그동안 애타게 기다려왔던 유저들을 위해 이번에는 선수 에디트에 관한 정보를 실제 게임상에서 유용하게 활용할 수 있도록 정리해 보았다.

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 시뮬레이션 ■ 현지 발매일: 97년 11월 20일 ■ 현지 발매가 : 5,800엔

선수 에디트 최신정보 공개!



이번 「J리그2」에 사용되는 '선수 에디트'에 관한 정보가 공개되었다. 전체적으로 볼 때 기본적인 부분은 전작과 거의 차이가 없으며 다만 세세한 부분이 더욱 버전 업되었다는 느낌이 강하다. 그러면 실제로 게임에 들어가서 '선수 에디트'를 하는 것처럼 처음부터 차근차근 체크해 보자.

에디트 1 : 이름(名前)

물론 이름이 선수의 능력에 영향을 미치지는 않을 것이다. 다만 플레이어마다 각자 개성 넘치는 이름을 만들거나 자신의 이름으로 플레이하는 것이 선수에 대한 애정을 증폭시킬 수 있다.

에디트 2 : 얼굴(顔)

선수의 얼굴은 눈, 코, 입 등 얼굴의 각 부분을 조합하여 가장 자기의 얼굴과 비슷한 모양으로 만들 수 있다. 여러가지 부분별 조합으로 개성 넘치는 얼굴을 만들어 보자. 현재 발표된 얼굴의 파트는 전체적인 형태(輪郭)와 머리형(髮型), 눈썹(眉毛), 눈(目), 코(鼻), 입(口), 수염(ひげ) 등의 기본 형태에 안경(眼鏡), 사마귀(ほくろ), 귀걸이(ピアス) 등을 조합시킬 수 있다.



에디트 3 : 호칭(呼稱)

실명은 외국 선수의 이름을 포함하여 2,043종에서, 별명은 포지션별로 결정되어 있는 것 중에서 선택할 수 있다. 시합 중에 좋은 활약을 보이게 되면 아나운서나 해설자로부터 이름이 거론될 경우가 있으므로 특정한 이름으로 결정해 기억해 두면 게임을 더욱 즐겁게 플레이할 수 있다.





별명도 일람표에서 선택

에디트 4 : 국적(國籍)

에디트 선수의 국적을 정하는 것으로 보통은 일본이 되겠지만 외국 국적도 지정할 수 있다. 다만 J리그의 규정상 외국인 선수의 제한이 있으므로 이점에 주의할 필요가 있다.



한국도 지정 가능!

에디트 5 : 신장(身長)

이제부터는 선수 자신의 데이터를 입력해 나가는 순서다. 우선 가장 먼저 결정하게 되는 신장은 제한범위 내에서 1Cm 단위로 결정하게 되며 실제 축구경기에서는 키가 큰 편이 유리하지만 게임상에서는 그다지 큰 관계가 없다.



에디트 6 : 혈액형(血液型)

에디트 선수의 혈액형을 결정하는 것으로 이것 역시 능력이나 성격과는 관계가 없다.

에디트 7 : 포지션(ポジション)

다. 하지만 다음 에디트 순서인 타입을 여기서 결정한 포지션에 맞게 조정하지 않으면 막상 리그가 시작될 때 선수의 능력과 적성에 맞는 포지션으로 변하게 될 수도 있다.



포지션과 타입은 밀접한 관계가 있다

에디트 8 : 타입(タイプ)

선수의 능력과 가장 밀접한 관계가 있는 작업으로 9개의 카테고리 마다 제시되어 있는 키워드 중에서 3가지씩 고르면 된다. 그러면 각 능력의 그래프와 이것이 실제로 어느정도 반영될 지가 표시된다.



반영도가 높으면 3개의 키워드가 잘 반영된다



기동전사 건담

기렌의 야망



「기렌의 야망」은 초대 건담의 세계를 무대로 한 전략 시뮬레이션이다. 그동안의 건담 시리즈가 우려먹기식이라는 유저들의 불평을 최소화하기 위해서인지 반다이는 이번 「기렌의 야망」으로 건담 시리즈의 새로운 지평을 열게 될 것이다.

■ 제작사: 시뮬레이션 ■ 장 르: 반다이 ■ 현지 발매일: 98년 2월 예정 ■ 현지 발매가 : 6,800엔

새로운 '1년 전쟁'을 재현!

플레이어가 기렌이나 레빌이 되어 자기의 군대를 이끌고 '1년전쟁'을 승리로 이끄는 것이 목적인 「기렌의 야망」. 본작에서는 '1년 전쟁'에서 일어나는 사건들이 이벤트로 처리되고 그 이벤트에 따라 새로 제작된 무비가 삽입된다.

게임에 사용되는 커맨드는 크게 '전투 커맨드'와 '거점 커맨드', '부대 커맨드', '특수 커맨드' 등 4가지로 나눌 수 있으며 이번호에는 전투 커맨드의 연구나 개발을 통한 모빌 슈츠의 발전도 중 일부를 공개하도록 한다.

진화하는 기술!

이번 「기렌의 야망」에서는 '연구'와 '개발' 등의 커맨드에 예산을 책정하고 기술을 발전시켜가면 게임 중에 새로운 모빌 슈츠를 개발할 수 있다. 물론 이것은 지구연방군과 지온군의 특징에 따라 다른 결과를 가져 오게 된다. 그러면 이번호에는 이러한 모빌 슈츠의 발전 모습 중 일부를 공개하도록 한다. GC

지온군

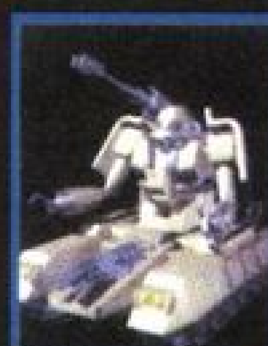
다양한 용도와 멋진 위용을 자랑하는 지온군의 모빌 슈츠 그 기술의 진화는 정말 극적이다. 그리고 모빌아머는 독자적인 진화를 추구한다.


자크


구후


구후중장형


데자트자크

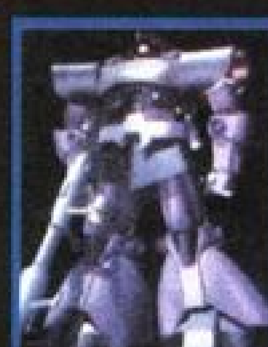

자크탱크


갼


자크캐논


구후비행형


돔


리크돔


드워지

지구연방군

지구연방군의 경우 신병기개발 작전인 'V작전'을 발동시키면 모빌 슈츠는 아래와 같은 형태로 발전하게된다. 지온군에비해 다소 다양하지 못하다.


코어파이터


건캐논D형


건캐논양산형


건탱크


건캐논

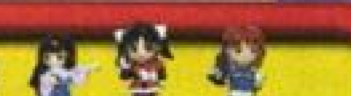

건담


짐

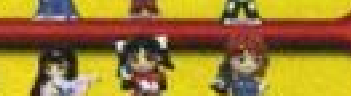

건탱크Ⅱ


볼-작업용

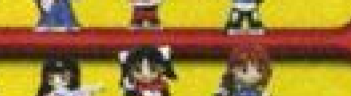

볼



그래픽



캐릭터



흥미도



독창성



월드 시리즈 베이스볼' 98

미국 발매 예정일 : 발매중
제작사: 세가
국내 유통사 : 카마 엔터테인먼트

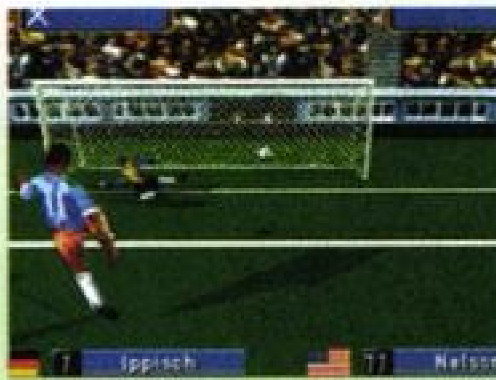
카마를 통해 국내에도 선보이게 될 「월드 시리즈 베이스볼' 98」은 새로운 폴리곤을 토대로 한 엔진을 탑재해 보다 뛰어난 그래픽을 보여 주게 될 것이다. 특히 모션 캡처를 사용하여 게임 상의 선수들이 실제 메이저 리거들의 개성적인 동작을 리얼하게 표현하고 있으며 양대 리그 간의 대항전도 가능하기 때문에 더욱 사실성 높은 야구 게임을 즐길 수 있게 해줄 것이다.

한편 모든 야구장들의 그래픽은 실제 야구장 사진을 이용해 만들어졌으며 기존의 시리즈에서 사용됐던 3D 텍스처 매핑을 이용한 기술은 새턴의 스포츠 게임 중 가장 뛰어나다고 여겨진다. 특히 이번작에 새로 추가된 야구장으로 '터너 필드'와 '트로피카나 돔' 그리고 '뱅크 원 볼파크'가 추가되었으며 현재 선수로 활약하고 있는 97년 메이저 리그시즌의 선수인명부와 96년 메이저 리그 시즌의 기록들이 반영되어 있다. 그리고 게임의 스케줄은 97년 메이저 리그의 경기시간표를 사용한다. 해설 기능 역시 파워업되어 실감넘치는 분위기를 조성하며 여러개의 타격 발자세와 독특한 투구자세들, 사실적으로 표현된 각 투수들의 독특하고 위력적인 투구들과 총 30개의 야구장 사용가능, 화려한 애니메이션, 20개분야에서의 기록 등 전작에서 호평을 받았던 시스템들은 대부분 파워 업되어 메이저 리그를 플레이하고 싶었던 유저들을 만족시켜 줄 것이다.



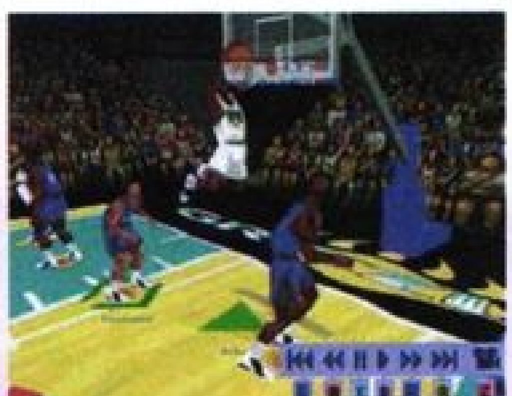
세가 월드와이드 사커' 98

미국 발매 예정일: 97년 11월
제작사: 세가



영국에서는 이미 발매에 들어갔지만 미국에서는 11월 발매예정인 게임이다. 「월드와이드 사커' 97」의 후속작. 이번 98 버전의 신 기능들로는 이전의 3개 경기장에 추가로 3개의 새로운 경기장에서 플레이가 가능하는 점과 더 폭넓은 난이도 설정, 더 지능화된 골키퍼 등을 들 수 있다. 이외에도 최대 5개까지 저장가능한 리플레이를 이용한 자신만의 하이라이트 영화 제작가능, 5개의 게임방식, 초현실적인 각 동작에 따른 조언과 해설, 4가지의 플레이 시각들, 총 48개의 국제팀들의 선택 가능, 360도의 카메라 시각조절이 가능한 즉석 리플레이 기능, 화면 줌인, 줌아웃 기능, 최대 4명의 동시 플레이기능 등 쾌적한 게임 플레이를 위한 신 기능들이 추가되었다. 그리고 총 30가지의 선수들 기록분석 기능과 외국에서 가장 인기있는 아나운서/해설가들인 게리 블룸과 제키 칼튼의 해설은 완전히 새로운 게임이라는 느낌을 줄 정도로 개선되었다. 특히 그중 가장 돋보이는 시스템은 스페인, 프랑스, 영국의 축구리그를 즐길 수 있다는 점이다. 더 강화된 그래픽과 부드러운 애니메이션 그리고 속도면에서도 만족할만한 수준이며 실제 모든 축구의 기술들을 게임상에서도 사용할 수 있다. 그래픽 면에서도 폴리곤을 토대로한 선수들의 모습은 새턴 스포츠 게임의 새로운 모습을 보여 준다고 할 수 있다.

NBA 액션' 98



미국 발매 예정일: 97년 10월 발매
제작사: 세가

NBA 액션' 98은 코트 전체를 이용한 5대5 농구의 진지한 액션이 가득한 게임을 선사할 것이다. 새로운 토론토팀과 밴쿠버팀을 포함한 NBA의 29개팀들과 340명이 넘는 NBA선수들을 사용할 수 있으며 선수를 만드는 기능으로 자신만의 선수를 대스타로 만들 수 있다.

이번작에는 97/98 시즌의 팀전체 명부와 96/97 시즌의 기록들이 포함되어 있으며 모션 캡처를 이용해 실제 NBA 선수들의 개성 넘치는 동작들을 그대로 게임 상에서 즐길 수 있다. 자세한 작전책이 플레이하는 유저들이 오펜스나 디펜스의 팀 전체의 작전을 지시하게 해주는 기능은 농구의 전략적인 면을 체험할 수 있게 해주며 플레이어의 각 동작에 따른 LA 레이커스의 해설가 '칙 허언'의 해설은 보다 수준 높은 게임을 가능하게 해 준다. 선수 트레이드 기능과 선수 만드는 기능으로 자유로운 선수 교체가 가능하며 실제 NBA 스카우터들에 의해 20분여에 걸쳐 채점된 선수들의 등급은 선수들의 능력차를 실질적으로 반영하고 있다.

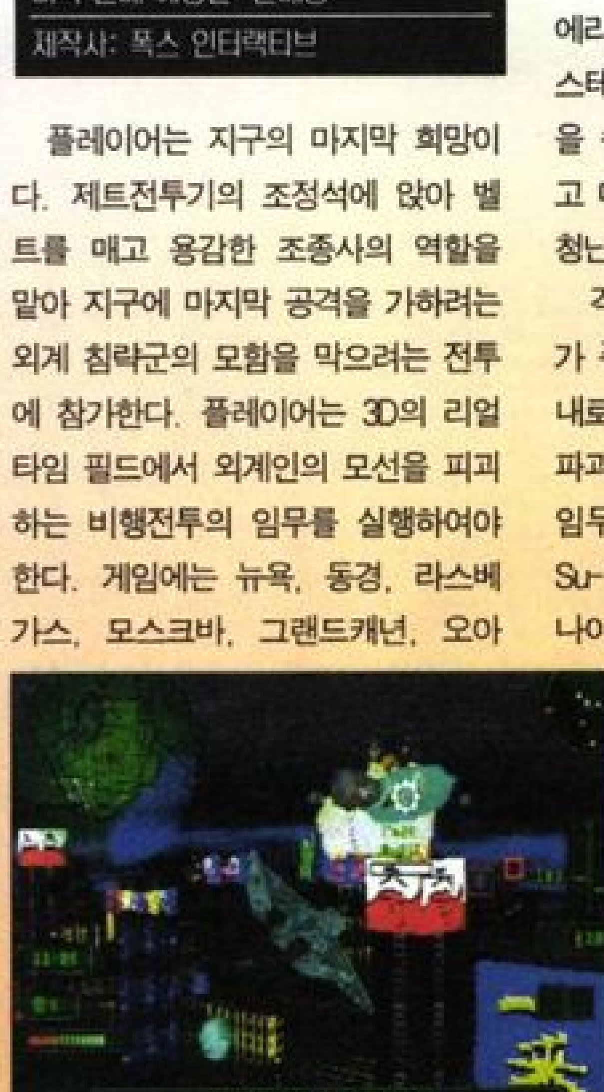
그리고 총 10명까지의 동시 플레이 기능, 다각도의 카메라 워크, 사용자 기록의 활용 등은 이 게임이 자랑하는 기능이다. 농구 게임이 빈약한 새턴에서 선수들 개인의 독특한 동작들까지 가능한 「NBA 액션' 98」은 올해 최고 농구게임이라고 해도 과언이 아니다.

인디펜던스 데이

미국 발매 예정일: 발매중
제작사: 폭스 인터랙티브

플레이어는 지구의 마지막 희망이다. 제트전투기의 조정석에 앉아 벨트를 매고 용감한 조종사의 역할을 맡아 지구에 마지막 공격을 가하려는 외계 침략군의 모함을 막으려는 전투에 참가한다. 플레이어는 3D의 리얼타임 필드에서 외계인의 모선을 피괴하는 비행전투의 임무를 실행하여야 한다. 게임에는 뉴욕, 동경, 라스베가스, 모스크바, 그랜드캐년, 오아후, 남극 그리고 대단히 통제가 심한 에리어51 등을 포함한 13개가 넘는 스테이지이 존재하며 항상 긴장을 놓을 수 없는 리얼타임 필드에서 싸우고 마지막엔 외계인의 모선안에서 엄청난 대결을 벌이게 된다.

각 스테이지들은 여러가지의 임무가 주어진다. 각 도시 상공에서 몇초내로 세계를 파괴할듯한 거대한 도시 파괴선을 폭파하러 가기 전에 모든 임무를 마쳐야 한다. F/A18호넷, Su-17플랭커, A-10썬더볼트, F-117나이트호크, F-15이글, EF-2000유러파이터, F-16팰콘 그리고 심지어 에리어51에 있는 납포된 외계인의 전투정을 포함한 10개가 넘는 전투기들을 선택할 수 있으며 초현실적인 비행술은 실감나는 비행 체험을 느끼게 해 줄 것이다. 한편 두개로 나누어진 화면을 이용해 친구와 대전을 펼칠 수도 있다.



SEGA SATURN LINE UP

Cheat Codes For Ss User!

SEGA SATURN

스트리트 파이터 콜렉션

캐미 등장!

「제로2」에서 캐미가 등장하는 비법이 발견되었다. 방법은 우선 베가(ベガ)로 아케이드 모드를 클리어하고 스코어 랭킹에서 1위를 기록한다. 그리고 네임 엔트리에서 'CAM'이라고 입력하자. 그리고 VS 모드나 트레이닝 모드의 캐릭터 선택 화면에서 베가에 커서를 맞추고 스타트를 두 번 누르면 캐미가 등장한다.



베가를 소환!

캐미의 필살기 일람

액셀 스핀 너클	→↘↓↙←+P
캐논 스파이크	→↓↘+K
캐논 드릴	↓↘→+K
후리간 콤비네이션	←↙↓↘→+P로 점프 후 상대 가까이서 ←또는 →+K
☆스핀 드라이브 스매셔	↓↘→↓↘+K
☆사이코 스트릭	← 모았다가 →←→+P

진 고우키 등장!



진 고우키 VS 사쿠라

모든 모드의 캐릭터 선택화면에서 고우키나 사쿠라에 커서를 맞추고 스타트를 5번 누르면 고우키는 진 고우키로 변하고 사쿠라는 다른 색으로 변하게 된다.

무제한 오리지널 콤보!



무한 오리지널 콤보!

트레이닝 모드의 캐릭터 선택화면에서 L 또는 R 버튼을 3초 이상 계속 눌러 보자. 그리고 버튼을 누르고 있는 상태에서 캐릭터를 결정한다. 이때 L 버튼을 누르고 있었으면 오리지널 콤보를 무제한으로 사용할 수 있으며 R 버튼이었다면 버튼을 계속 누르는 것만으로 연타 상태가 된다.

「스파Ⅱ X」에서 「스파Ⅱ」캐릭터 사용!

「스파Ⅱ X」의 시스템에 익숙하지 못한 유저들에게 희소식. 「스파Ⅱ X」에서 「스파Ⅱ」의 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 공개된 것이다. 우선 아케이드 모드에서 사용할 때는 사용하고 싶은 캐릭터를 결정하고 아래의 커맨드를 입력하면 된다. 그리고 VS 모드의 경우에는 사용하고 싶은 캐릭터에 커서를 맞추고 L 또는 R 버튼을 누르고 결정하면 된다.

아케이드 모드에서「스파Ⅱ」캐릭터의 사용 커맨드

류	↓↓↓←+약P	T 호크	↓↓←←+약P
켄	←←←↓+약P	페이론	←←↓↓+약P
춘리	→→→↑+약P	캐미	↑↑→→+약P
가일	↑→→→+약P	디제이	→→↑↑+약P
브랑카	↓←←←+약P	바이슨	↓←←↓+약P
장기에프	←↓↓↓+약P	발로그	←↓↓←+약P
달심	→↑↑↑+약P	사가트	↑→→↑+약P
E 혼다	↑↑↑→+약P	베가	→↑↑→+약P

「스파Ⅱ X」에서 고우키 등장!

「스파Ⅱ X」에서 고우키를 사용할 수 있는 비법이 공개되었다. 방법은 우선 캐릭터 선택화면에서 류에 커서를 맞추고 L을 누르면서 R을 누른다. 류의 모습이 고우키의 실루엣으로 변하고 고우키를 사용할 수 있게 된다. 특히 이 방법은 '아케이드 모드'와 'VS 모드'의 쪽에서 다 사용할 수 있다.



고우키 등장

사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림

단말오의(斷末奧義)의 조건!

'단말오의'의 사용방법은 우선 어떤 라운드에서든지 40초 이상의 타임에서 승리하던지 무기를 버리고 도발을 1회 이상 한 상태에서 상대를 쓰러뜨리는 최후의 일격으로 A 버튼을 누르면서 공격을 한다. 그러면 단말오의를 사용할 수 있게 되며 화면에 '단말오의'의 커맨드가 표시된다. 이것을 재빨리 입력하면 상대를 무참(?)하게 쓰러 뜨릴 수 있다.

다만 대 CPU전이나 대 인전에서 나코루루와 리무루루가 상대로 나올 경우나 대 CPU전에서 아마쿠사, 참홍랑, 플레이어 캐릭터의 라이벌 캐릭터가 상대로 나올 경우는 단말오의를 사용할 수 없다.



단말오의!!

구극의 옵션!

트레저의 로고 화면에서 B, X, Z 버튼을 누르면서 스타트를 누르면 옵션 화면이 뜨게 된다. 이 옵션 화면에서는 난이도의 설정과 디버그의 온(ON), 오프(OFF) 설정, 효과음 감상이 가능한데 디버그를 온(ON)으로 설정하고 게임을 시작하면 아래와 같은 효과를 얻을 수 있다.

실루엣 미라지

디버그 온(ON) 상태의 효과

- 게임 스타트 시에 스테이지 셀렉트가 가능하다
- 각 블록을 클리어하면 게이지가 모두 회복된다
- 모든 알파상회의 가게에서 전연령의 패러사이트를 구입할 수 있다
- 후리즈(フリーズ) 중에 X를 누르면서 L을 누르면 캐릭터의 적중판정 표시
- 후리즈(フリーズ) 중에 X를 누르면서 하를 누르면 지형의 적중판정 표시
- 후리즈(フリーズ) 중에 Z를 누르면서 상을 누르면 다음 블록으로 전진
- 2P에 연결시킨 패드로 보스 캐릭터인 조팔을 조작할 수 있다

자결기!

시합 중에 ←→↘↓ + 약 베기 + 차기를 입력하면 플레이어 캐릭터가 자결하여 라이프가 제로가 되며 패배로 기록된다. 하지만 자결한 캐릭터는 다음 라운드에서 분노 게이지가 가득찬 상태에서 스타트하게 되므로 라운드가 불리하게 전개될 때 잘 이용하면 승리를 거둘 수 있을 것이다.

프로야구 그레이티스트 나인

투카 커서 제거!

신작 「프로야구 그레이티스트 나인」에서 볼을 던질 때 나타나는 커서를 제거하는 방법이 공개되었다. 이 기술은 약한 상대와 대전할 경우 핸디캡으로 적용하면 좋을 것이다.

방법은 게임 중에 포즈를 걸고 L, R, Y 버튼을 누르면서 중단 화면에서 나오면 된다.



포즈를 걸고 L, R, Y

독자 금단의 비법

사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림

잔쿠로(斬紅郎) 등장!

'VS 모드'의 캐릭터 선택화면에서 Y 버튼을 누르면서 A를 누르면 잔쿠로(斬紅郎)을 사용할 수 있게 된다. 그리고 잔쿠로의 필살기는 포즈를 걸고 A 버튼을 누르면 볼 수 있다.



필살기!

챔프점수 500점 이상현 / 충북 충주시 앙성면 능암리 313

랑그릿사Ⅳ

소지금 무한대로 늘리기

먼저 붉게 물든 마을에서 상점으로 들어가 가격이 싼 물건을 둘째칸까지만 사고 '판다'라는 명령어로 둘째칸의 물건을 다 판다. 그러면 첫째칸으로 넘어가지 않는데 이때 A버튼을 계속 누르면 돈을 늘릴 수 있다.

챔프점수 500점 황운봉 / 서울시 노원구 중계2동 시영APT 109-207

그레이티스트 나인 '97

무적의 타격!

'오픈 게임'이나 '페넌트 레이스'에서 1P VS CPU로 플레이할 때 2P에 연결해 놓은 패드의 R이나 L버튼을 누르고 있으면 플레이어가 타격할 때 상대 수비수는 버튼을 뗄 때까지 움직이지 않는다. 다만 공이 수비수 앞으로 가면 자동으로 수비수가 공을 잡게 되며 버튼을 떼면 그때부터 수비수들이 움직이게 된다.



치기만 하면 안타!

챔프점수 500점 정찬석 / 서울시 성북구 안암1가 48번지

테라크레스타 3D

기체를 99대로!

아무리 어렵다고 여겨지는 슈팅 게임이라도 이런 비법만 있다면 OK다! 「테라크레스타 3D」에서도 플레이어의 기체를 99대로 증가시키는 방법이 공개된 것이다.

방법은 모드 선택화면에서 Z, Z, X, X, B 의 순으로 입력하면 된다.



공포의 99대!

모 집 중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

롤플레잉



프린세스 퀘스트

●인클리멘트P ●97년 12월 예정
●5,800엔

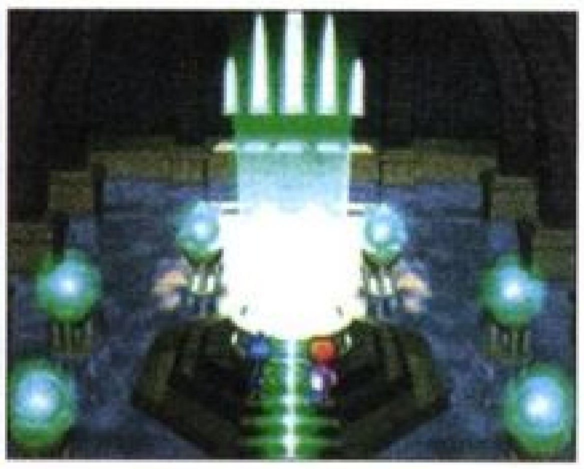
「대운동회」 제작팀이 보증하는 미소녀 판타지 RPG가 새턴으로 등장! 무대는 마법과 검이 지배하는 딥마법 왕국. 평화로운 나날을 보내고 있는 이 왕국을 배경으로 주변국에서 모인 5명의 아름다운 여왕들이 '진짜 여왕'으로 인정받기 위해 경쟁을 벌이게 된다.



건브레이즈S

●키드 ●97년 12월 예정
●6,800엔

PC게임으로 널리 알려진 「스팀펑크」의 분위기를 그대로 이어받은 미소녀 RPG. 무대는 산업혁명 후의 유럽으로 주인공인 마크는 실력파 사립탐정이다. 어느날 쥬엘이라는 소녀를 만나 도와주게 되면서 새로운 모험은 시작된다.



하얀 마녀

●허드슨 ●98년 봄 예정
●미정

일본에서는 PC용으로 발매되어 인기를 끌었던 「하얀 마녀」가 리뉴얼되어 새턴으로 등장한다. PC용에서는 오토 배틀 형식이었지만 이번 새턴용에서는 커맨드 선택 방식으로 바뀌는 등 여러 부분을 개량하여 보다 파워 업된 모습으로 발매될 예정이다.

액션



D&D콜렉션

●캡콤 ●97년 겨울 예정
●미정

아케이드의 초히트작 '타워 오브 둠'과 '쉐도우 오버 미스타라'를 한번에 즐길 수 있는 절호의 찬스. 던전 앤 드래곤즈의 팬이라면 절대 놓칠 수 없는 이 타이틀이 바로 캡콤의 4메가 램 대응작 제 2탄이라고 한다.



장리듬

●알트론 ●97년 12월 중순
●5,800엔

리듬에 맞춰 춤을 추어라! 「파랏파 래퍼」가 노래를 부르는 게임이라면 이번에는 댄스다. 게다가 기본적인 '스토리 모드'는 물론 '연습 모드'에 친구와 함께 실력을 겨루는 2인 동시 '대전 모드'도 지원된다.

슈팅



다블로 E 제로

●소학관 ●98년 예정
●미정

PS에 「아머드 코어」가 있다면 SS는 「다블로 E 제로」다. 장르는 근미래를 무대로 한 3D 슈팅 게임으로 360도 시점 변경과 유니트의 자유로운 행동을 무기로 새턴 유저들의 심장을 노리고 있다.

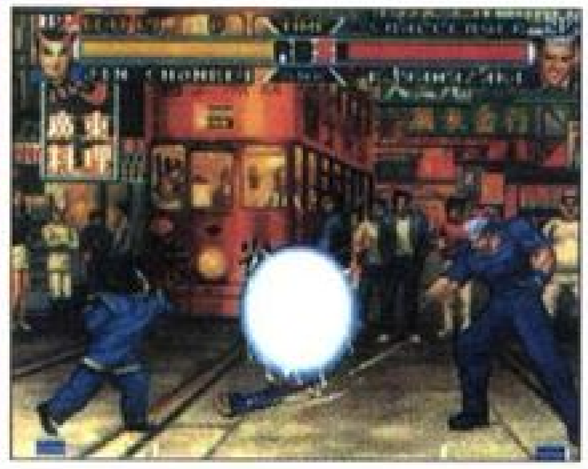
격투액션



속공생도회

●반프레스토 ●97년 겨울 예정
●6,800엔

원래는 만화로 알려진 「속공생도회」가 격투 액션으로 등장한다. 게임은 원작과 달리 오리지널 스토리를 기반으로 제작되었으며 호화 성우진을 기용하여 최고의 현장감을 제공한다.



리얼바우트 스페셜

●SNK ●97년 12월 25일
●5,800엔

SNK 팬들을 즐겁게 해 줄 크리스마스 선물. 다소 이식이 늦은감이 있지만 아직 개발중인 화면임에도 불구하고 거의 아케이드용과 차이를 느끼지 못할 정도의 그래픽을 자랑한다. 또한 이번 새턴용에는 볼프강, 로렌스 등 다수의 신 캐릭터가 등장할 예정이다.

어드벤처



통곡 그리고...

●데이터 이스트 ●98년 2월 예정
●미정

미소녀 게임도 이제는 그래픽으로 승부를 건다. 3만 2천색의 고해상 모드를 지원하는 추리형 미소녀 어드벤처 게임으로 탄탄한 스토리와 화려한 그래픽을 무기로 최고의 어드벤처의 자리를 노리는 98년 기대작이다.

시뮬레이션



반달 하츠

●코나미 ●97년 11월 27일
●4,800엔

작년 PS용으로 발매되었던 명작 게임이 오리지널 요소를 추가하여 새턴으로 등장. 「반달 하츠」는 3D 폴리곤 처리로 고저차가 있는 입체 맵과 화려한 연출이 돋보이는 게임으로 새턴용 역시 이런 부분은 보다 강화하였으며 더욱 플레이하기 쉬운 시스템으로 개량되었다.



SD 건담 G센츄리

●반다이 ●98년 1월 예정
●6,800엔

PS용으로 호평을 받았던 「G센츄리」가 더욱 다양한 신요소를 가지고 새턴용으로 등장한다. 특히 이번작에는 '기동전사 건담'에서 '기동신세기 건담X'까지의 모빌슈츠가 등장하는 시뮬레이션 게임으로 건담팬이라면 놓칠 수 없는 타이틀이다.

기타



악마전서 제2집

●아트라스 ●97년 12월 예정
●미정

「데빌사마나」에 등장하는 악마들의 CG를 모아놓은 '악마전서'. 화려한 CG로 전투 중에 만났던 악마들과는 다른 분위기를 느낄 수 있다. 또한 이와는 별도로 본편에서는 합체가 어려웠던 악마도 쉽게 합체를 시험해 볼 수 있다.

SS반

안녕하세요? SS 담당자 이인분입니다. 벌써 뜨거웠던 여름은 가고 찬바람이 옷깃을 여미게 하는 깊은 가을로 접어 들었습니다. 일년 중 게임하기 가장 좋은 계절이 된 것입니다. 계절에 맞춰 「슈퍼 로봇대전 F」를 비롯 대작들은 쏟아져 나오는데 독자 여러분들의 호주머니 사정이 어떨지 궁금합니다. 비록 모든 대작들을 다 구입하지 못하더라도 챔프 한권이면 대작들을 산거나 다름없는 기분을 느낄 수 있도록 최선을 다하겠습니다.



이달의 탈락생

권준우/충북청주시 상당구 금천동 56-11 삼진빌라6-101

안태영/강원도 강릉시 남문동 삼익그린APT 102-1005

노병윤/서울시 구로구고척2동 1-50

신승대/충남공주시 금성동 20-10

김도영 / [illegible]

안녕하세요? 우선 새턴의 게임음악들을 녹음해 보내니 부디 더 좋은 2집을 만들 수 있도록 평가, 조언을 부탁드립니다. 참고로 1집은 비디오로 연결하여 녹음한 것으로 다소 음질이 떨어지지만 2집은 새턴에서 녹음기로 직접 연결하여 녹음할 예정입니다.

아참! 혹시 새턴 레이저 픽업에 있는 모터(CD 돌리는 부분)을 구할 수는 없을까요? 알고 계시면 가르쳐 주세요. 그럼 더좋은 챔프를 만들어 주시길 바라며 이만 글을 줄일게요. 안녕히 계세요.

동봉 : 게임음악 모음집 신세기 게임 멜로디

> 우선 김도영군의 게임에 대한 열정에 탄복했습니다. 무조건 게임만 즐기다 싫증나면 바꿔버리거나 잃어 버리는 학생들은 사실 저도 별로거든요. 정말 제 2집이 기대됩니다. 그리고 새턴의 모터에 관한 이야기인데 우선 삼성 새턴이라면 삼성에 연락을 취해보면 아직도 A/S가 어느정도는 가능하다고 하네요. 그리고 일본 제품이라면 용산의 일부 게임기 수리점에서 가능하고 합니다. 그것도 아니면 몇 달후에 KDS나 카마, 하이콤 등에 문의를 해보는 것도좋을 듯합니다.

김선구 / [illegible]

안녕하세요. 드럽게 재수없는 일을 겪은 한 독자입니다. 왜냐구요. 깡패에게 죽도록 맞고 돈도 뺏앗겼기 때문입니다. 그때 아줌마도 있었는데 모른척하고 가더군요. 정말 황당했습니다. 말로만 학원폭력이라고 들었는데 직접 당해 보니 너무 억울합니다. 그러고 다들 정말 너무 무관심한 것같습니다. 다른 독자 여러분들도 조심하시기 바라며 하루빨리 '학원폭력'에 대한 좋은 대책이 마련되었으면 좋겠습니다.

> 정말 학원폭력은 하나의 큰 사회적 문제입니다. 특히 게임기를 사려고 아르바이트를 해서 모아 두었던 돈을 깡패에게 빼앗겼다는 독자들의 편지를 읽으면 저도 모르게 분노가 치밀곤 합니다. 매달 이런 편지가 3~4통씩 오고 있는데 저역시 하루빨리 이런 편지가 사라지는 사회가 되었으면 합니다. 챔프도 독자 여러분들과 함께 하는 마음으로 나름대로 학원폭력이 사라지도록 노력해 보겠습니다. 그럼 다음에 또 만나기로 해요.

이 정 / [illegible]

안녕하세요. 저는 KDS 새턴을 사고 싶어하는 챔프 독자입니다. 몇달전만 해도 저는 플레이 스테이션을 사고 싶었습니다. 하지만 11월호에 KDS 새턴에 대한 이야기를 보고 그때부터 KDS 새턴을 좋아하게 되었습니다. 지금은 어머니에게도 졸스말고 KDS 새턴을 사달라고 말씀 드렸더니 어머니도 좋다고 하셨습니다. 이인분님 98년 2월쯤이면 KDS 새턴이 나오겠죠? KDS 새턴이 나오길 손꼽아 기다리는 정이가...

> 우선 국내 정식 발매품을 사고 싶어 한다니 저로서도 반갑습니다. 국산품이 일본 보따리 상품보다 가격이 약간 비싸기는 하지만 A/S와 전원부의 문제 등을 고려한다면 그만큼의 가치가 있다고도 생각합니다. 그리고 제가 알고 있기로는 이번달 말경이면 KDS새턴이 발매가 된다고 하네요. 물론 그때 사정이 생겨 발매가 연기될 지는모르겠지만 지금으로선 이번달 말이나 다음달 초가 거의 확실한 것 같습니다. 그렇게 많이 기다리시지는 않아도 되겠네요. 그럼 다음호에는 KDS새턴을 직접 해서 어떤지 좀 가르쳐 줄래요!

김경일 / [illegible]

저는 새턴 유저인데 로봇대전 시리즈를 너무 좋아하기 때문에 친구에게 GB와 팩을 빌려서 제 2차를 하고 있는 중이예요. 왜 새턴을 가지고 있으면서도 GB를 하느냐구요? 그건 부모님들이 집에서 오락하는 걸 좋아하지 않으시기 때문이예요. 그래서 숨어서 GB로... 저 참 불쌍하죠? 사랑하는 새턴을 눈 앞에 두고 GB를 두드려야 한다니. 그런데 해보니깐 제 2차도 꽤 할만 하더라구요. 그래도 난 F를 사고 싶어!!! 참 끝으로 절 위해 마다하지 않고 GB를 빌려준 재진이에게 고마움의 표시를 책을 통해 전하고 싶습니다. '재진아! 정말 고마워.' 그리고 GB를 빌려 달라고 했는 데 거절한 용진이. "으윽!! 용서할 수 없다." 앗! 또 내가 폭주를..

> 부모님들은 대부분 게임을 너무 오래하는 것을 좋게 생각하시지 않으시죠. 일단 그럴 땐 부모님과 함께 게임을 즐길 수 있도록해보는 것도 좋은 방법입니다. 그러니깐 RPG나 시뮬레이션 보다는 아버지와는 레이싱을 어머니와는 퍼즐 게임을 같이 하면서 게임이 결코 나쁘지 않다는 생각이 드시게 만드는 것입니다. 그리고 부모님들도 게임이 재미있다는 것을 아시면 나중에는 같이 하자고 오히려 조르실 지도 모르거든요.

?원선 / [illegible]

지난달 저는 너무 어처구니 없는 일을 당했습니다. 아버지가 출장을 다녀 오셔서 제가 쓰던 PC통신 ID도 해지시키시고 새턴도 압수해 버리신 것입니다. 그날밤에 저는 그만 울고 말았습니다. 그러나 더 속상했던 것은 그 이후입니다. 친구 중에는 PS를 가진 아이들이 많았는데 웬일인지 대부분 SS로 바꾸고는 저보고 CD 좀 빌려달라는 것이었습니다. CD까지 압수당한 저는 또한번의 아픔(?)을 겪어야 했습니다. 게다가 아버님이 시험을 잘 보면 새턴을 돌려 주신다고 했는데 이번 시험에서 최선을 다했지만 결국 20점이나 더 떨어졌습니다. 저는 이제 어떡해야 하나요?

> 안타까운 사연이군요. 가끔 정정 열심히 노력했는데 쉽게 결과를 얻지 못하는 경우가 있지요. 하지만 결국 언젠가는 노력한 결과가 나오기 마련입니다. 그것이 지금 당장 나타나지 않을 뿐입니다. 언제가는 좋은 성적을 거둘 수 있겠지요. 원선군은 결국 다음 시험에서 더욱 좋은 성적을 거두어 아버님을 기쁘게해드리는 수밖에 없겠군요. 친구들의 유혹(?)이나 아픔은 모두 잊어버리고 다음에는 꼭당당하게 새턴을되돌려 받을 수 있기를 바랍니다.

출 석 표

11번 김도영	12번 김선구	13번 이 정
14번 김경일	15번 ? 원선	

이인분의 챔프학년 SS반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

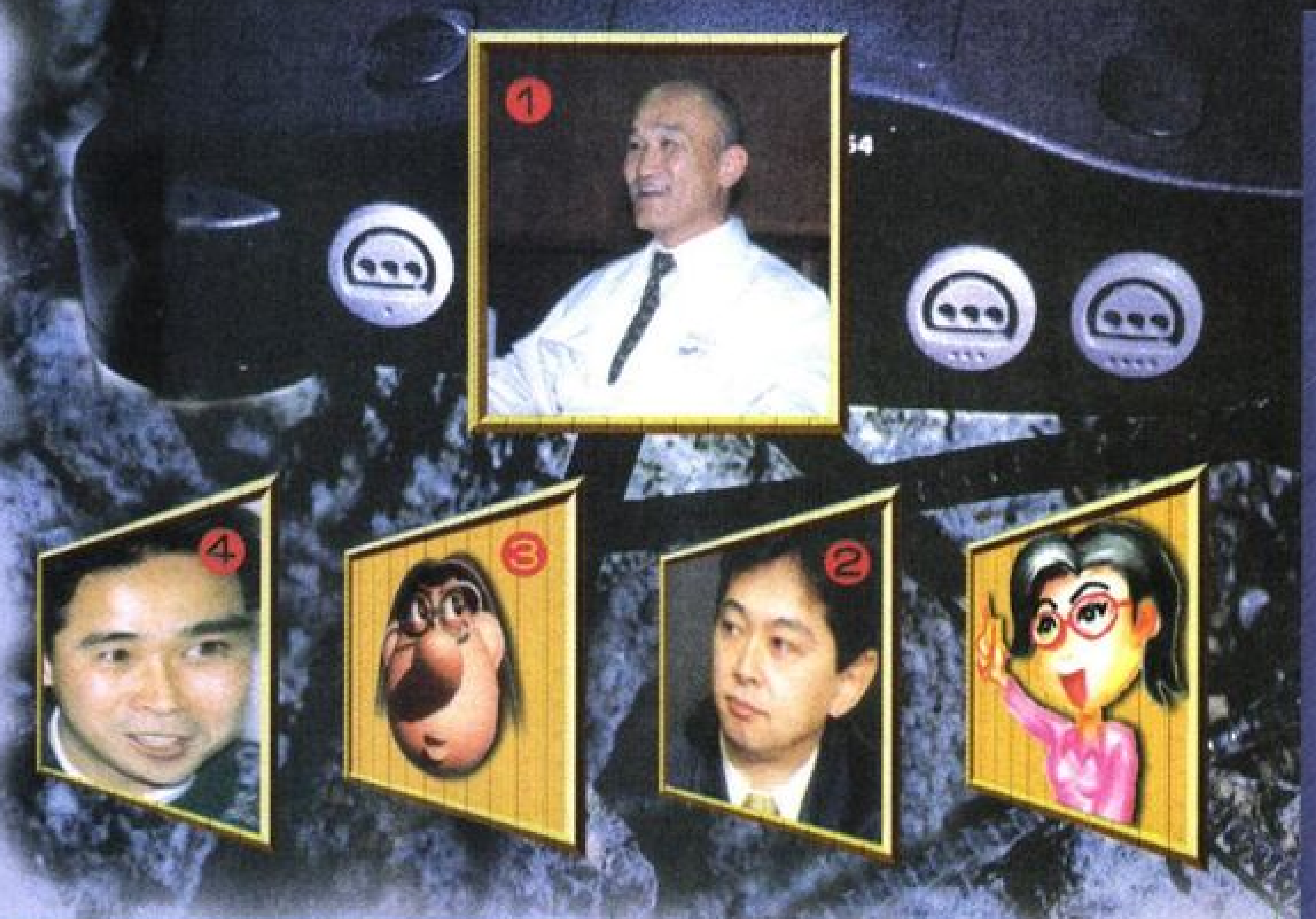
보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일

매월 20일까지

실력가들이 진단한 닌텐도의 국보 1호 64DD



N64 발전의 위한 특별 취재록

정리:지지리

① 이마니시 히로시(今西)

닌텐도 홍보실장. 야마우치 회장의 오른팔로서 홍보활동 전반을 총괄하는 닌텐도의 우두머리중 한명.

② 후지모토 준(富士本淳)

주식회사 세타 대표이다. N64 하드웨어에 가장 밝은 게임 회사 사장.

③ 후쿠이(福井美子)

이메지공학 연구소 마케팅 광고 어널리스트. 한국의 게임챔프, 일본의 전격왕, 홍콩의 게임플레이와 공동으로 게임인터넷 개설.

④ 토미나가 켄지(富永憲司)

주식회사 마리걸 매니지먼트 이사. 일본 리쿠르트 입사. 인사부장 중 마리걸에 발탁. 닌텐도 게임의 광신자.

64DD의 놀라운 잠재력 체크

1. 메모리의 2배 증가로 전체 퀄리티 UP!

64DD에 4메가바이트+N64 본체에 4메가바이트
=합계 8메가바이트

멋진 그래픽 가능은 당근이지!

증가한 메모리를 그래픽에 사용하면 텍스처의 패턴등이 증가해 그래픽 전체의 퀄리티가 UP된다. 또한 메모리 증가는 곧 디스크의 데이터를 읽어 두는 곳이 넓어진다는 얘기로 옛날 CD-롬 머신처럼 메모리가 적어 빈번하게 억세스를 일으키는 일이 없기 때문에 게임 진행이 굉장히 순조롭다.

증가한 메모리를 그래픽을 표시하기 위한 프레임버퍼에 사용하면 해상도가 형생 소프트의 세로와 가로가 2배로 넓어지기 때문에 아주 작은 것까지도 섬세하게 표시할 수 있으며 문자도 읽기 쉬워진다.

2.손쉬운 데이터의 추가와 작성

64DD의 [써넣기] 특징을 최대한으로 살린다는 점에서 먼저 생각나는 것이 데이터를 작성, 보존하고 에디트한 데이터에서 다시 게임을 즐길 수 있다고 하는 것이다. 예를 들면「F-ZERO64」에서는 디스크의 코스 작성 소프트에 의해 자신만의 오리지널 코스를 만들어 보존할 수 있다. 이처럼 롬으로 발매된 게임에 64DD로 데이터를 추가하여 게임 내용을 더욱 파워 업 시킬 수 있게 되었다.



3. 대량의 데이터 보존 가능!

64DD와 다른 게임기의 결정적인 차이점은 데이터 보존 용량의 크기이다. 다른 게임기들의 경우에는 겨우 128K~512K바이트 정도의 데이터밖에 보존할 수 없지만 64DD의 경우에는 그것보다 64배정도가 많은 약 32M바이트를 보존할 수 있다. 지금까지는 세이브 용량이 적었기 때문에 게임의 스케일을 작게할 수밖에 없었지만 앞으로는 데이터 양에 신경쓰지 않고 장대한 스케일의 소프트를 작성할 수 있게 되었다.

64DD의 특징

디스크 용량은 64메가바이트, 쓰기,삭제 가능

64DD의 메체인 디스크의 용량은 64메가바이트. 이 중 약 반 정도가 써 넣기 가능하기 때문에 게임계에 새로운 바람을 일으킬 예정이다.

64DD의 제작 회사는?

단도직입적으로 말하면 「알프스 전기」라고 하는 회사로 컴퓨터 주변기기 등을 제조하는 회사다.

가격은 1만엔을 밑돌아

가격이 1만엔을 밑돌 것이라는 소문으로 보아 닌텐도가 파격적인 가격으로 공급할 예정임에는 틀림없는 것같다. 「포켓 몬스터」관련 소프트의 동봉설도 있다.

64DD용 게임소프트의 장점은 어디에 있는가?

1. 디스크마다 내용이 다른 소프트 등장!.

64DD는 같은 타이틀임에도 불구하고 1개의 소프트에 게임 내용이 조금씩 다른 소프트를 아주 간단히 실현할 수 있는 구조를 가지고 있다. 이것은 디스크를

제조할 때 써여지는 ID넘버에서 소프트는 그 ID넘버를 참조하여 게임의 알고리즘과 내용을 변화시킬 수가 있는 것이다. 즉 소프트의 수만큼 내용이 조금씩 다른 게임이 나올 가능성이 있다.

2. 데이터 교환으로 보다 창조적인 플레이 가능!



64DD의 기획안 중에 「제품군구상」이라는 것이 있다. 먼저 제1탄으로 들 수 있는 것이「심시티 64」와「심콥터 64」의 관계이다.「심시티 64」에서 만든 거리 데이터를[심콥터 64]로 보내 그 거리 위를 헬리콥터가 날아다닐 수 있게 하는 구조이다. 결국 일부분 공통되는 데이터를 교환하여 새로운 플레이가 가능한 것이다.

3. 제네틱 알고리즘의 소프트 탄생!

증설 RAM에 의한 메모리의 대용량화, 64DD만이 가능한 거대한 데이터 보존 능력, 그리고 N64의 고속 CPU. 게다가 N64와 64DD의 조합없이는 실현 불가능한 소프트의 사상에 유전자 프로그램을 이용한「제네틱 알고리즘」이라고 하는 것이 있다. 조금 어려운 이름같지만 결국 소프트의 프로그램 자체가 새로운 데이터를 생성하여 그것을 게임 내용에 리얼타임으로 반영시켜 간다고 하는 것이다.

이것을 사용하면 이벤트 데이터를 미리 준비시키지 않아도 플레이어가 어떤 행동을 취하면 후에 소프트 자체에서 마음대로 데이터를 만들어 게임에 반영시켜 나간다. 결국 앞이 보이지 않는 자기증식적인 소프트를 플레이할 수 있는 가능성이 있는 것이다.

64DD와 통신 대전의 즐거움

1. 미니컴보이와 통신 대전 가능!

미니컴보이와 64DD를 접속하여 통신에서 플레이할 수 있게 된다. 예를 들어 미니 컴보이에서「포켓 몬스터」의 데이터를 보내면 64DD상의 소프트에 의해 3D 포켓 몬스터를 만들어 대전할 수 있게 된다.

2. 전화 회선을 이용한 새로운 시도는 언제?

현재 제품판 64DD에는 전화 회선 모뎀이 장비되어 있지 않지만 닌텐도가 통신에 의한 새로운 게임의 가능성을 여러 방면에서 찾고 있는 것은 분명하다.

이것이 실현만 된다면 몇백만명에게 보내고 싶은 영상을 빠른 속도로 한번에 보낼 수도 있고 게임소프트의 데이터 배신도 가능하겠지만 애석하게도 지금 일본의 전화 회선 요금이 비싸기 때문에 실현 가능 시기는 미정이다.

3. 편의점의 단말에서 최신 데이터 입수

플래시 메모리를 내장한 특수한 카셋트로 슈퍼컴보이용 소프트를 제공하는 편의점(로손)의 닌텐도 파워(NINTENDO POWER). 이로 인해 앞으로 64DD도



이 단말을 이용하여 최신 게임 데이터를 입수할 수 있게 된다. 하지만 디스크용 데이터 제공은 예정에 없다. 일부에서는 데이터 제공이 아니라 플레이어 개개인의 데이터를 읽는「참가형 게임」을 제공하는 것이라는 얘기도 있어서 앞으로의 귀추가 주목된다.

닌텐도 파워(NINTENDO POWER)



슈퍼컴보이용 소프트의 데이터 입력 서비스「NINTENDO POWER」가 10월부터 실행되고 있다. 이 서비스는 '로손'이라는 편의점에서 MMS 단말을 조작하여 슈퍼컴보이 소프트의 데이터를 변경할 수 있다. 10, 11월에는 이미 발매된 39개의 소프트에 대해 서비스를 실행하고 있지만 12월부터는 MMS 단말 설치점에서도 할 수 있도록 확대시켜 나갈 예정이다. 이 서비스는 카셋트를 들고 로손으로 가서 MMS 단말에 카셋트를 삽입한 후 화면에서 소프트를 선택한 다음 신청서를 받아 점원에게 신청서와 소프트를 주면 점원이 데이터를 변경해 준다.

현재 서비스 중인 소프트에는「슈퍼 마리오 월드」를 비롯하여「슈퍼 동키콩 2」와「3」「화이어 엠블렘」「심시티」「스트리트 파이터 터보」「두근두근 메모리얼」「힘내라 고에몽」등 대작들이 많으며 가격은 데이터 변경 전용 플래시 메모리 탑재 카셋트 'SF 메모리 카셋트'가 3,980엔(한화 30800원 정도)이고 구작 소프트 1개의 변경 가격은 1,000엔(한화 7700원정도)이다. 이 서비스의 실행으로 유저는 중고 시장보다 아주 싼 가격 소프트를 입수할 수 있고 게다가 가까운 로손에서 시간에 구애받지 않고 언제나 데이터를 변경할 수 있다. 그리고 제조사는 구형 소프트에 대해 중고 시장보다 더 많은 이익을 얻을 수 있으며 소매점은 재고량 걱정과 재주문시 걸리는 시간이 많지 않은 등 여러 방면에서 각광을 받고 있다.

N64와 미니 컴보이와의 통신 궁합 점치기

지금까지 통신 게임의 대표작이라 일컬어지는「디아블로」나「퀘이크」는 게임은 사실 통신 게임이라고 하기 보다는 "화면분할형 게임" 쪽이라고 할 수 있다. 결국 통신이 게임을 살리고 있는 것이 아니라 두사람이 다른 화면을 보고 있다는 것에 보다 가치를 두고 있다고 볼 수 있다. 즉 미니 컴보이 두대만 있으면 화면 분할이 가능한 것이다.

하지만 N64의 경우에는 통신 게임 형태 예상도를 보면 알 수 있듯이 미니컴보이와 N64를 이어 5개의



1995년 12월에 발매된 허드슨의 SFC소프트「천외마경 ZERO」에서 채택된 것이 PLGS(퍼스널 라이브 게임 시스템). 전원을 끄고 있어도 롬 카셋트 안의 시간이 현실세계와 같이 진행되는 기능이다. GB소프트「포켓몬스터 금.은」과「목장이야기GB」에도 같은 기능이 탑재되어 있다.

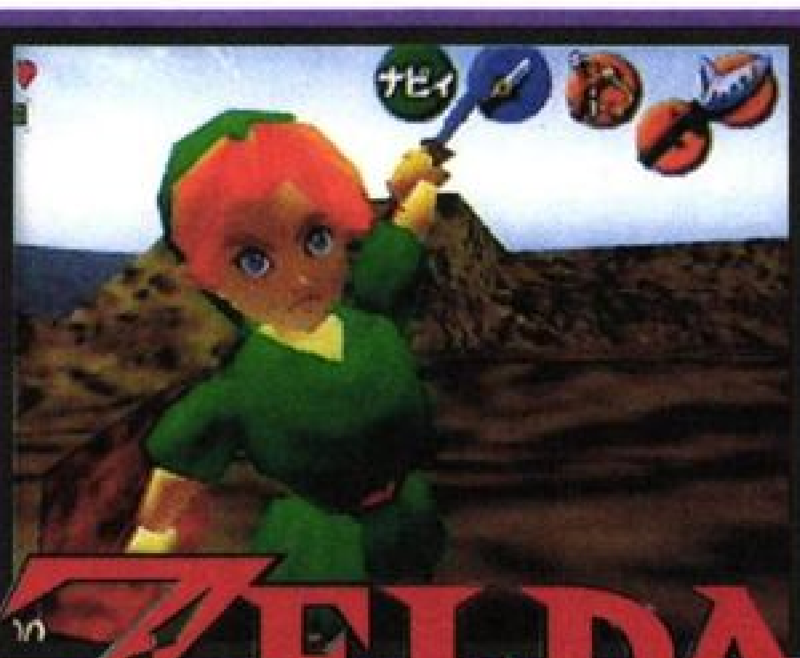
화면에서 게임을 즐길 수 있게 되어 있다. 즉 모두가 알 수 있는「장소(場)」에 해당하는 모니터를 텔레비전 화면으로 하고 자신밖에 볼 수 없는「손(手)」에 해당하는 모니터를 미니컴보이 화면으로 하면 된다. 이것은 이론상 가능한 일이다. 그리고 허드슨에 있는 PLGS라고 하는 시계·캘린더 기능이 달린 특수 칩 기술을 미니 컴보이 통신과 연결할 수도 있다. 누구나 할 수 있는 간단한 통신 기능에 멀티 화면 기능과 시계·캘린더 기능 등 여러가지 기능을 연결한다면 미니컴보이가 갖는 가능성은 굉장히 크다. 이와 함께 N64와도 연결된다면 게임계에 새로운 이변이 일어나지 않을까 생각된다.





미성년 링크의 또 다른 모험!

젤다의 전설(가칭)



현재 의문의 주역으로 부각되어 화제를 모으고 있는 것은 단연 '말(馬)'이라 할 수 있다. 과연 게임 진행상 말이 갖는 비중은 어느 정도일까? 일종의 흥미거리로 등장하는 것인지, 그렇지 않으면 필수 캐릭터의 하나가 될 것인지… 다트 승마장을 방불케 하는 화면 배경에 의문의 당근과 배경 저편에 희미하게 보이는 정체불명의 물체. 승마 신만을 보면 도저히 '젤다'라고는 믿기지 않는 장면들 뿐이다.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션 RPG ■ 발매일: 97년 12월 예정 ■ 발매가 : 미정

ZELDA

링크, 2시대(時代)를 넘나들다!!

이번 정보의 가장 핵심은 게임 중 '시간'의 개념이다.

우선 화면사진을 자세히 살펴보면 링크의 나이는 9세~10세정도로 추정된다. 이번 모험에서는 링크가 시간의 흐름에 역행해(시간의 오카리나의 위력인가?) 청년 링크와 꼬마 링크 2시대를 활약하게 된다. 또한 더욱 흥미진진한 사실은 이 2시대에서는 각기 사용하는 아이템이 다르다는 것이다.

말은 단순한 이동 수단이 아니다

링크가 말을 타고 다닌다는 것은 지금까지 공개된 정보에 의해 이미 밝혀진 사실이다. 그리고 두달의 긴 시간이 흘러 드디어 그 사실을 구체화시키는 화면사진이 공개되면서 더 큰 궁금증을 낳고 있다. 말은 단순한 이동수단이 아니라 스토리 상으로도 중요한 역할을 하고 있는 듯하나 아직까지 정확하게 공개된 정보는 없다. 하지만 수호요정 나비의 동료로서, 링크의 파트너로서 활약할 것은 의심할 여지가 없는 듯하다.

저 먼곳에 우뚝솟은 데스 마운틴을 보라!

꼬마 링크가 올려다보는 저편 하늘에 희미하게 보이는 죽음의 산. 전 시리즈에서는 가논과 최후의 결전을 치룬 땅으로 젤다 공주가 유폐됐던 장소이기도 하다. 이번 역시 가논드로프와 연관이 있을지 아님 어떤 새로운 에피소드가 등장하게 될 것인지…



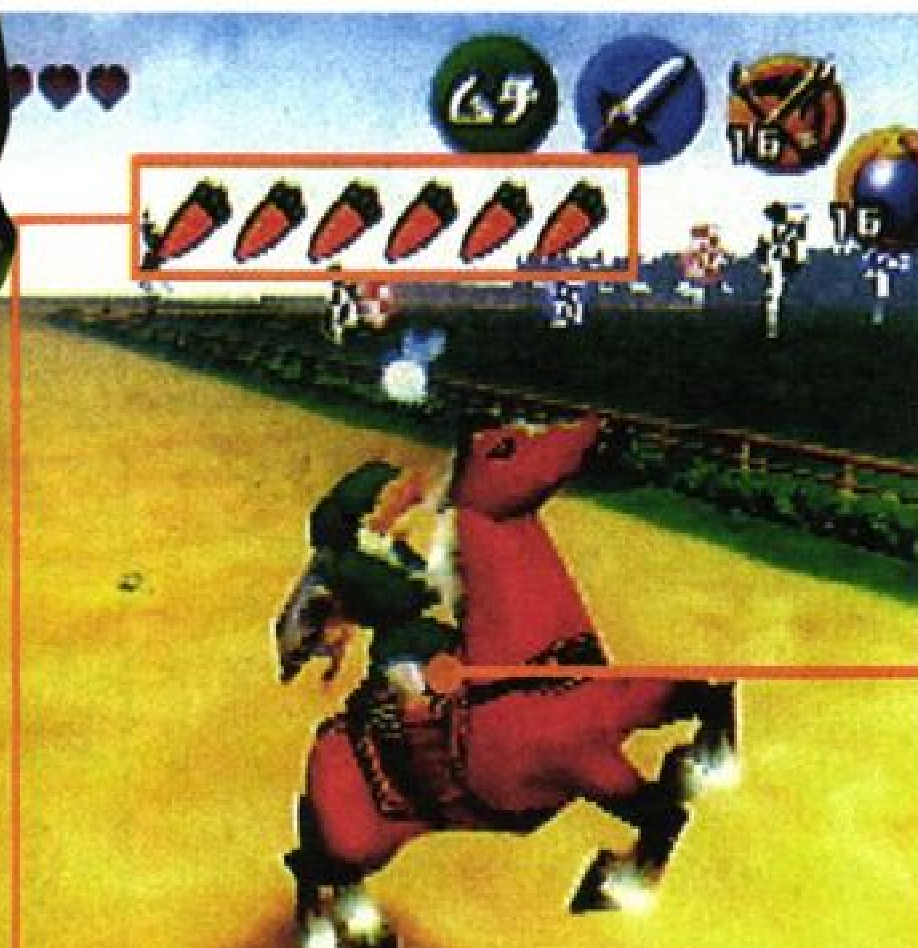




작은 몸에 단칼을 들고 안간힘을 쓰는 링크. 꼬마치고는 제법 매서운 칼놀림이다



카우보이로 변신한 링크!?





링크의 수호요정 나비는 소년기에서도 어김없이 동반자가 되어줄 것이다

미성년 링크와 성인 링크의 관계

이번 시리즈에는 앞서 설명한 대로 소년기와 성인기의 링크가 등장한다. 다시말해 이것은 링크의 성장을 의미하는 동시, 때에 따라서는 성인 링크가 꼬마 링크로 되돌아오는 경우도 존재한다. 그렇다면 과연 시간경과의 비밀은 어디에 숨어있는 것일까?



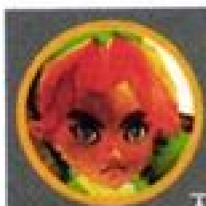
신요소!!

새로운 정보가 공개될 때마다 조금씩 그 모습을 드러내는 아이템류. 이번에도 새로운 아이템이 3종류가 공개됐다. 특히 '시간의 오카리나는' 게임의 전반적인 흐름을 주도할 정도로 큰 비중을 차지하고 있다.

♣ 시간의 오카리나
정령석을 끼워넣는 아이템

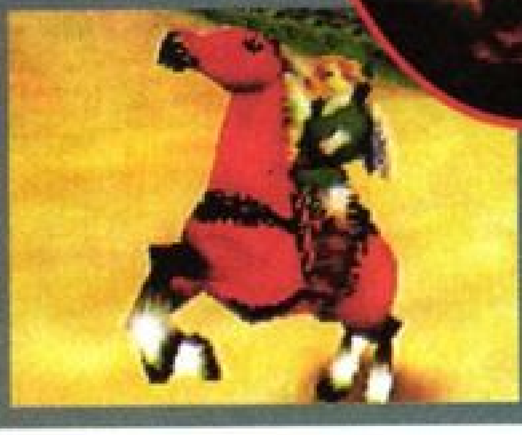
♣ 슬롯머신
돌맹이를 던져 공격용 아이템으로 사용할 수 있다.

♣ 곤봉
꼬마 링크 전용 아이템. 검 대신 무기로 사용된다.



18세미만은 사양합니다!

유감스럽게도 미성연자인 꼬마 링크는 말을 탈 수가 없다. 다만 이것은 잠정적인 정보일 뿐으로 변경될 수도 있다. 어쩌면 어린이용 조랑말이 등장할 수도 있지 않을까?



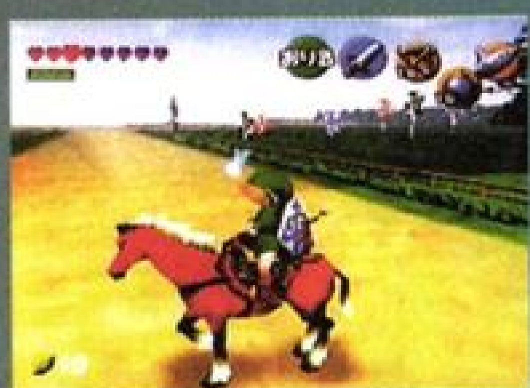
호쾌하게 승마하는 성인 링크의 모습. 하지만 미성년자 링크는 불쌍하게도… 현실은 언제나 냉정한 법



말의 정체는?

제 2의 의문은 말이 게임 상에서 어떻게 취급되는가 하는 점이다. 말이 이동수단이라는 것은 이미 확정된 사실이지만 단순히 그것만으로 그치는 것 같지는 않다. 우선 쉽게 연상되는 것이 마차이다. 마차가 되면 수레에 많은 아이템을 저장할 수 있을 것으로 기대되며, 또 여기에서 조금 더 앞서 생각하면 말에 날개가 생겨 페가서스로 변신해 하늘을 날 수 있을지도 모른다. 아무튼 어떤 것이 되든 승차물 이외의 존재 가치는 상당할 것으로 예상 된다.





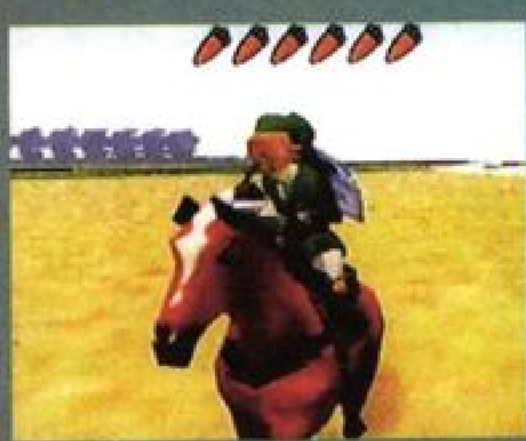
시네스코 사이즈의 화면표시는 시점변경을 알려주는 아이템?!



당근은 HP?

우선 제 1의 의문은 화면 중앙에 표시된 여러개의 당근. 말과 당근은 서로 떨어질 수 없는 불가분해 관계인 만큼 게임 속에서 역시 말의 체력과 연관이 있는 아이템은 아닐지. 하지만 경마장으로 연상되는 화면 사진을 보면 레이스 요소와 더욱 밀접한 관련이 있는 것으로 추정된다. 당근을 사용하면 일정시간 말의 스피드가 빨라진다든지 하는 그런 효과가…





당근을 사용하면 터보 효과가?!

美닌텐도 게임전문지 '닌텐도 파워'에 공개된 스쿠프!!

진동팩을 사용한 수수께끼 풀기

미국 게임잡지 '닌텐도 파워'에 공개된 정보 중에는 일본에서는 공개되지 않은 것들이 있다.

그 중 일본게임의 전망기사 중 '젤다의 전설'에 관한 정보를 살펴보자.

시리즈에 있어 불가결한 요소인 '수수께끼'에 대해 '젤다의 전설에는 지금까지 여러가지 수수께끼 해결이란 요소가 있었지만 이번에는 정말 깜짝 놀랄만한 수수께끼 요소들이 대거 등장한다. 그 중에서도 진동팩을 이용한 새로운 시도가 주목된다'는 기사도 함께 게재됐다.



수수께끼 요소들도 더욱 완벽하게 파워 업!

링크의 공격수단은 10종류 이상!

'링크는 10종류 이상의 공격동작을 갖고 있으며 그 중에서는 강력한 펀치 공격도 있다.'고 링크의 액션에 관해 언급했다. 또한 '링크가 사용하는 화살은 복수존재하고 다른 방법으로 화살을 쏠 수 있을 것이다'라는 예측기사도 함께 실렸다.



검은 사용한 액션도 풍부하다



COMBOY64

AVG 요소가 배합된 두근두근 레이스

디디콩 레이싱

지금까지의 레이스 게임은 여러가지 코스를 빠르게 질주하는 것이 목적이었지만 이번 디디콩 레이싱에서는 레이스에도 여러가지 룰이 있어 각기 그 목적을 달리한다. 레이스와 모험이 결합된 신감각 레이싱의 진수를 이제 곧 경험하게 될 것이다.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 레이스 ■ 발매일: 97년 11월 21일 ■ 발매가 : 8,800엔



봉인된 코스를 해방시키자

이 게임의 최종 목적은 틴버 아일랜드의 자랑인 레이스 코스를 봉인해 버린 위즈팩을 레이스로 격파하는 것. 디디콩을 포함한 8마리의 애니멀 캐릭터들이 위즈팩에 의해 봉인된 코스를 해방시키면서 그들 중에서 최고의 실력자를 뽑아 위즈팩에게 도전하는 것이다. 8마리의 애니멀 캐릭터는 각각이 동료이기도 하지만 레이스 중에는 모두 치열한 라이벌이 된다.

위즈팩에 의해 봉인된 틴버 아일랜드 코스는 20개정도로, 플레이어는 각 코스의 봉인을 풀어나가야 한다. 하지만 게임 속에는 모두 7종류의 룰이 있어 같은 코스에서도 룰이 달라지면 전혀 다른 레이스를 펼쳐야 한다.



O나보다 더 빠른 놈 있으면 나와!



레이스에서는 동료도 다 필요없다!

각 승차물의 성능을 파악하라!

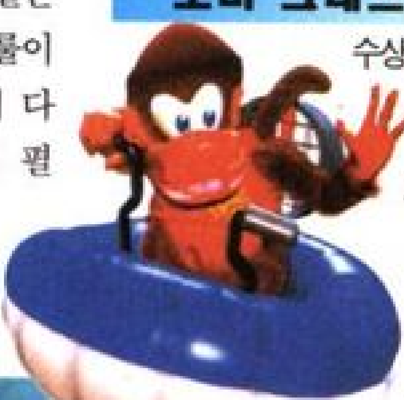
위즈팩이 봉인한 코스는 금 풍선을 입수하는 것으로 진입할 수 있다. 각 코스에는 자동차, 호버 크래프트, 비행기 3종류의 승차물이 존재하며 이것은 모두 3D 스틱으로 조종된다. 좌우버튼은 커브, A버튼은 가속, B버튼은 브레이크가 된다.

자동차



주로 지상을 달리기 위한 승차물이지만 물위를 달릴 수도 있다. 하지만 지상에 비해 스피드가 현격히 떨어진다. 자동차의 메리트는 역시 드리프트가 가능하다는 점.

호버 크래프트



수상에서 발군의 성능을 발휘하는 승차물. 콘트롤러 조작이 조금 어렵지만 지상도 달릴 수 있다. 자동차와 같이 점프 중에 중심 이동이 가능하다.

비행기

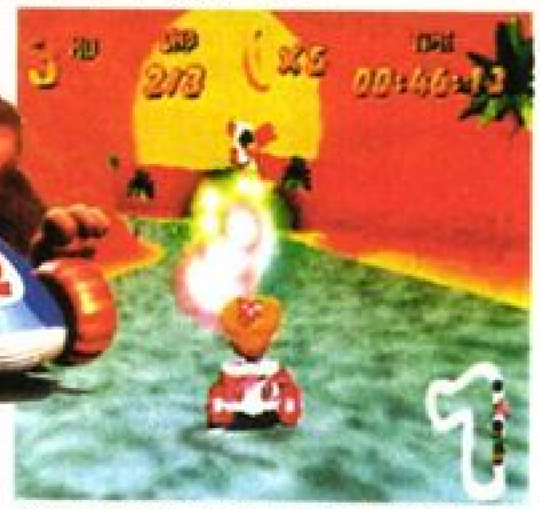


코스상의 공중을 날 수 있는 승차물. 노면의 영향을 받지 않기 때문에 자동차나 호버크래프트로는 통과할 수 없는 장소도 이동이 가능하다는 장점이 있다. 독특한 조작법이 많은 편이다.

7종류의 레이스

1 골드 벌룬 첼린지

동료 캐릭터를 제치고 1위를 하자! 게임의 기본이 되는 룰 레이스로 우승을 차지하기 위해서는 테크닉뿐만 아니라 아이템 활용이나 쇼트 컷 코스 발견 등이 중요한 포인트가 된다. 우승하면 골드 벌룬을 입수할 수 있게 된다.



아이템을 이용해 라이벌을 방해하거나 머신의 스피드를 올릴 수 있다

2 실버 코인 첼린지

골드 벌룬 첼린지와 같이 코스를 이용하는 것이지만 여기에 새로운 요소가 추가되어 보다 까다로운 룰이 따른다. 코스 상에 있는 8개의 실버 코인을 모두 입수하는 동시에 1위를 기록하지 않으면 안된다. 실버 코인은 승차물에 접촉하는 것만으로 입수할 수 있지만 항상 얻기 쉬운 라인 선상에 실버 코인이 있는 것은 아니다. 때에 따라서는 코스 외에 설치되는 경우도 있다.



플레이어는 코인이 배치된 라인을 탈취하는 것이 필수

3 트로피 레이스

4종류의 코스를 돌면 각 코스마다의 순위로서 포인트가 가산된다. 모두 4개의 레이스를 종료하면 종합점수가 계산되어 최종 순위를 확정지어 주는 레이스이다. 모든 코스에서 고른 성적으로 달리는 테크닉이 필요하다. 여기에서는 라이벌로 등장하는 동료 캐릭터의 레벨도 상당한 수준이라는 것을 명심할 필요가 있다. 멋있게 종합우승을 차지하면 황금 트로피가 수여된다.



위즈팩의 골드 트로피는 명예의 상징

4 보스전

위즈팩의 부하로서 출현한 보스 캐릭터와 레이스에서 1:1로 승부하게 된다. 보스 캐릭터는 모두 거대한





거물 캐릭터 벤조는 보는 바와 같이 이정도 사이즈다

괴물 타입으로 플레이어를 옆으로 밀어붙이거나 짓밟는 등 다양한 진로방해를 해온다. 플레이어도 지지 말고 아이템을 사용해 보스캐릭터에 대항하면서 레이스를 펼쳐나가야 한다.

5 보너스 게임

코스 상 어딘가에 숨어 있는 열쇠를 입수하면 진입할 수 있는 에리어에서 플레이할 수 있다. 내용은 스피드를 요하는 레이스가 아닌 아이템을 이용한 배틀 게임. 1~4인까지 동시 플레이도 가능하다. 틴버 아일랜드 안에는 모두 4개의 보너스 게임의 코스가 봉인되어 있다.



비행기로 공룡의 알을 자신의 진지로 옮겨오는 게임

6 첼린지 게임

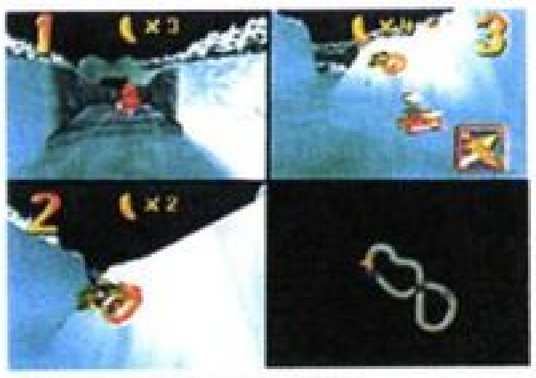
구원의 캐릭터 타지를 상대로 1:1 경기를 펼쳐야 한다. 코스는 특별한 서키트가 아닌 틴버 아일랜드 필드에서 진행된다. N 큐브 마크의 플러그에서 코스가 표시되며 타지에게 이기면 골드 벌룬을 얻을 수 있다.



마법의 융단을 타고 타지를 추격하자!

7 트랙스

레이스 코스를 이용한 궁극의 질주. 최속 랩을 빠져나오면 고스트가 출현한다. 단독의 타임 어택 이외에도 중간 캐릭터와의 레이스나 4인 동시 플레이도 즐길 수 있다



승차물의 종류에 따라 루트로 변한다



1인 플레이시의 타임어택에서는 자신의 최속 랩을 고스트로 세이브할 수도 있다

어드벤쳐모드 & 트랙모드

즐길 수 있는 모드는 크게 어드벤처모드와 트랙모드 두가지. 이 중에서 골드 벌룬을 모으면서 여러가지 형식의 레이스에 도전해 가는 것이 어드벤처 모드. 이것은 1인 플레이 전용이 된다. 트랙 모드는 게임에 들어있는 각 코스에 대해 베스트 타임을 기록하거나 2~4인이 참가하는 대전 모드이다.

레이스에서 모험을 즐긴다!

어드벤처 모드의 무대가 되는 틴버 아일랜드는 중앙 에리어와 4개의 존으로 나뉘어져 있다. 중앙 에리어와 각 존의 로비는 문으로 연결되어 있으며 각 존의 로비에서 4개의 레이스 코스, 보스전 코스, 보너스 코스, 트로피 레이스 입구로 연결되어 있다. 각 존에서는 이들 코스를 사용한 여러가지 레이스에 순서대로 도전하게 된다. 순서는 우선 골드벌룬 첼린지, 그 다음은 존의 보스와 첫번째 대전이 된다. 여기에서 멋지게 승리하면 실버코인첼린저로 도전할 수 있게 되고 이곳을 클리어하면 보스와 두번째의 결전을 치르게 된다. 그리고 여기에서 다시 승리하면 트로피 레이스에 도전할 수 있게 된다.

기록 도전과 대전을 즐기자!

트랙모드는 게임 중의 코스에서 순수하게 레이스만을 즐길 수 있는 것. 연습주행이나 코스 레코드에 도전할 수 있는 '타임트라이얼' 외에 2~4인까지 참가할 수 있는 대전을 즐길 수 있다. 대전에서는 다른 종류의 승차물로 승부하는 것도 가능하다.



중앙 에리어에 있는 존의 입구의 문을 통과하면 우선 이 로비에 도달한다



대전은 4인 참가 가능. 선택에 따라 다른 승차물로도 레이스가 가능하다



개의 존과 문으로 연결되는 중앙 에리어로 모험의 출발 지점

CHAMPION



드럼스틱

틴버섬 최강의 레이서. 하지만 위즈팩의 출현으로 행방이 묘연해졌다

레이싱 도전자들



레이싱 도우미들

TT



틴버섬에 살고 있는 TT는 모든 레이스 코스의 감독관으로 타임 트라이얼을 계측하는 것이 그의 본분이다.
타지를 대신해 로비를 어슬렁거리는 의문의 시계로 그에게 말을 걸면 앞으로 도전할 코스를 시범주행할 수 있게 되며 스테이터스를 조사하면 벌룬이나 각종 아이템의 획득상황을 알 수 있다.

타지



레이스에서 승리하면 골드 벌룬을 주거나 중앙에리어 탐색을 위해서 승차물을 교환해 주기도 한다.

체크 포인트

1 같은 색을 연속으로 취하면 파워업!

벌룬 아이템을 사용할 수 있는 종류의 아이템은 레이스 중에 3단계까지 파워업시킬 수 있다. 파워 업의 방법은 우선 벌룬 아이템을 하나 얻는 것. 그 후 그것을 변경하지 않고 같은 색의 벌룬 아이템을 연속해서 얻으면 된다. 레이스를 전개해가는 코스에는 다양한 지형이 있다. 일반적인 서키트와 같은 타입도 있지만 거의 대부분의 코스가 이색적인 것들이 많다. 어느 코스든 기발한 '타임단축' 요소가 절묘하게 배합되어 있다.

2 쇼트 컷이 숨겨진 장소!

타임단축의 열쇠를 쥐고 있는 쇼트컷이 가능한 장소도 코스상에 여기저기에 준비되어 있다. 쇼트컷에도 여러가지가 있지만 그중에는 정규 코스에서는 벗어난 지름길이 있는 것도 있다. 또한 자동차로는 불리한 라인에서 비행기로는 한번에 단축할 수 있는 경우도 있다.



수풀더미 동굴에 길이 나있다!!



종이인형이 돼버린 요시 일족!

요시 스토리



'요시 아일랜드'가 그림책 속에 갇혀버렸다는 정보와 함께 그러한 악행을 저지른 장본인이 모습을 드러냈다. 그 인물은 바로 '베이비 쿠파'. 전작 '요시 아일랜드'에서 아기 마리오와 루이지를 데려오려고 했던 유년시절의 쿠파이다. 그후 오랜 시간이 흘러 드디어 베이비 쿠파가 반격을 개시, 이번에 쿠파의 표적이 되는 것은 마리오가 아닌 전작에서 아기 마리오를 살려준 요시 일족. 평화롭게 살던 그들을 모두 그림책 속에 감금시키면서 이야기는 시작된다.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 97년 12월 12일 ■ 발매가 : 6800엔

베이비 쿠파의 앙갚음이 시작됐다!!

그림책 속에 봉인된 세계를 구하는 것은 6마리의 요시들. 베이비 쿠파가 요시일족을 그림책 속에 가둘 때 운좋게 알 상태였던 그들은 태어나자마자 모든 요시들이 멍청한 눈빛에 종이처럼 흐늘흐늘한 것에 충격을 받고 혼돈의 세계를 원 상태로 되돌리기 위해서로 힘을 모은다. 요시들은 좋아하는 것을 실컷 먹고, 나쁜 녀석들을 처치하면 다시 행복한 세계로 만들 수 있을 것이라 굳게 믿고 그림책 속 '영원의 페이지'에 있는 행복해지는 '슈퍼 행복 열매'를 얻기 위해 여행을 떠난다.



이상한 분위기가 감도는 세계



배경이 펌펌한 것은 모두의 마음을 대변한 듯…



그림책 속에 갇힌 요시들은 웃음을 잃어버리고 모두 멍청해졌다



6명의 요시가 각각 단독으로 그림책 속을 모험한다

2D도, 3D도 아니라면?!

이 게임의 스타일을 설명하면 2+1/2D 액션 게임이라고 표현할 수 있다. 광대한 세계의 축소, 랜더링 등과 같은 다양한 효과를 조합시켜 탄생되는 요시스토리는 2D가 아니다. 그렇다고 3D라고 하기에는 조금 부족한 느낌이 드는 것도 사실이지만, 지금까지 2D 게임에서는 표현할 수 없었던 새로운 세계를 요시스토리에서 경험하게 될 것이라고 제작스탭들을 설명한다.

그림책에 봉인된 세계는 모두 6개의 월드와 24개의 스테이지로 탐험과 탐구심을 자극시키는 숨은 아이템들이 전 스테이지에 풍부하게 존재한다. 또한 같은 스테이지를 반복해 플레이하기를 원하는 유저들을 위해 그래픽 디자인에 특히 많은 노력을 기울이고 있다는 것이 제작진들의 핵심 코멘트이다.



단순한 평면이 아닌 입체감 표현



그림책 속의 이야기에 걸맞는 분위기 연출. 3마리의 캐릭터는 무엇을 의미하는 것일까?!



PD 미야모토 시게루의 한마디



요시스토리의 제작에 있어서 저는 프로듀서에 전념하고 있습니다. 디렉터는 테즈카씨가 하고 있으니 그 나머지 부분을 제가 하고 있다고 생각하시면 되죠. 이런 깨끗하고 멋진 화면에서 움직이는 게임을 만든다는 것은 상당히 재미있는 작업입니다. 어찌보면 일종의 예술작업이라고도 볼 수 있지요. 제가 프로듀서라고는 해도 모든 것을 다 혼자 결정하는 것은 아닙니다. 아무래도 구체적인 프로그램에 있어서는 각 프로그래머들의 독자적인 영역이란 것이 있으니까요. 게임에 대해 약간 PR을 한다면 기본적으로는 횡스크롤 액션게임 입니다만 움직임과 조작성은 아주 안정되어 있는데다가 아날로그 스틱으로 조작되기 때문에 아주 신선한 감각의 플레이가 가능하다는 것이죠.
무엇보다도 이정도로 퀄리티가 높은 게임을 만들고 있다는 것이 아주 기쁩니다. 끝으로 발매는 12월 12일입니다. 많이 기대해 주십시오.

Cheat Codes For N64 User!

LINE UP NINTENDO 64

골든아이 007

이상한 감시탑

난이도에 상관없이 미션 1-1 '다무(ダム)'를 선택해 게임을 시작한 후 다무 상의 감시탑까지 진행해 문을 열면 문이 닫혀질 때 자신이 그 사이에 끼게 될 위치에 서게 된다. 그 다음 왼쪽의 문을 바라보고 문이 닫히는 것을 기다리자. 이 상태에서 문이 닫히면 자신이 문에 휘말려들어가 감시탑에서 나올 수 없게 된다. 이때 감시탑 안에서 뒤를 돌아보면 감시탑의 1층이 사라진 상태에서 허공에 뜬 2층만을 보게 된다



2층이 공중에 떠버렸다

힘내라 고에몽

특산물 상점 등장

우선 '미라야차(みらやっちゃ)' 마을에서 '콘피라(コンピラ)' 신사로 통하는 문이 있는 장소에 간다. 여기에는 3개가 연속으로 이어진 통과문이 있는데 이 중 첫번째 문에서 가장 가까운 통과문에서 A, B와 C버튼의 상하좌우를 모두 동시에 누르자. 그러면 통과문 아래에 네코 오토코라는 캐릭터가 등장한다. 이 캐릭터와 이야기하면 두개의 상점에서 팔지 않던 3종류의 특산물을 살 수 있게 된다



3개가 연속으로 이어진 통과문에 가서 일정 커맨드를 입력하자

산위에서의 다이빙

우선 이요(イヨ)의 찻집에 가서 캐릭터를 사스케(サスケ)로 체인지한다. 찻집 옆에 있는 두 그루의 나무가 보이는 장소에서 사스케의 비행 기술을 사용해 나무를 향해 날아간다. 도착한 다음 왼쪽 방향을 향해 진행해 가면 산이 있다. 이 산을 계속 올라가다보면 도중에 산이 없어진다. 이 상태에서 앞으로 진행하는 캐릭터는 공중을 낙하하게 된다. 물론 이 상태는 얼마 있지 않아 원상태로 돌아오지만 구멍에 빠질 때와 같은 큰 대미지를 입게 된다.



이요의 찻집 옆에서 사스케의 비행술로 날아보자!

게임보이 포켓몬스터

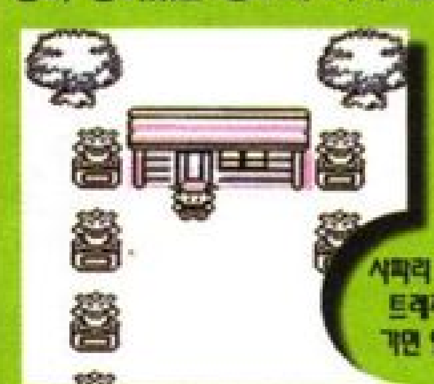
석상에서 파도타기

우선 세키치크(セキチク) 시티의 사파리존에 가서 비전 머신 03을 입수한 다음 이 비전 머신 03을 이용해 물 타입의 포켓몬스터로 '파도타기(なみのり)' 기술을 익혀두자.



메뉴 화면에서 파도타기를 사용하는 포켓몬스터를 선택해 기술을 사용한다

그리고 세키치크 시티 체육관의 리더 쿄우를 쓰러뜨려 핑크뱃지를 입수하면 전투 이외에서도 포켓몬스터가 파도타기를 사용할 수 있게 된다. 그 후 하나다 체육관이나 사천왕 우탑의 방 등 옥안에 석상이 놓여있는 장소에 가서 단상앞에서 파도타기를 사용해 보면 포켓몬스터가 석상 위에서 헤엄을 칠 수 있게 된다.



사파리 존 안쪽에 있는 트레저 하우스까지 가면 입수할 수 있다

실황월드사커 3

대두 캐릭터로 시합개시

게임 중에 등장하는 인물을 모두 대두로 만들기 위해서는 우선 타이틀 화면에서 C버튼을 사용해 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순으로 입력한 후, Z버튼과 스타트 버튼을 동시에 누른다. '빅 챤스(ビッグチャンス)'라는 음성이 들리면 커맨드 입력은 성공. 그 다음에는 어떤 모드에서든지 게임을 시작하면 필드 선수나 심판들이 모두 대두가 된다.



멤버체인지 시에는 중앙 화면으로 머리가 더 커진다.

올스타 팀 등장

타이틀 화면에서 방향키를 사용해 상, L버튼, 상, L버튼, 하, L버튼, 하, L버튼, 좌, R버튼, B, A를 입력한 후 Z버튼과 스타트를 동시에 누른다. 입력에 성공하면 "브라보'라는 음성이 들리는데 그 다음 '오픈 게임'이나 'P. K.'전을 선택하면 새로운 6지역의 올 스타팀을 선택할 수 있게 된다.

"브라보"라는 음성이 들리면 '오픈게임(オープンゲーム)'이나 'P. K.'에서 시합을 개시할 수 있다



GUC 동아리소식



안녕하세요. GUC시삽 승준이가 인사드립니다. 요즘들어 날씨가 쌀쌀한데요. 집에서 게임만 하지 마시고 가끔은 밖에 나와서 아케이드 게임도 즐겨 보시는건 어떨까요. 이번달에도 GUC안에서는 많은 일들이 있었는데요. 지금부터 차차 소개를 드리고자 합니다.
인덱스는 언제어디서나 GO ISSPO 10!!

GUC가 새단장을 했습니다

이번에 GUC에서 새로운 운영진 선거와 게시판의 용도 변경이 있었습니다. 이번에 새롭게 부시삽이 되신 분은 매직피아(노성영)님이십니다. 그리고 게임뮤직 게시판으로 쓰이던 게시판은 '퍼스널 컴퓨터' 란으로 변경됨에 따라 컴퓨터에 대한 얘기와 PC 게임 이야기도 나누는 게시판을 마련하게 되었습니다.

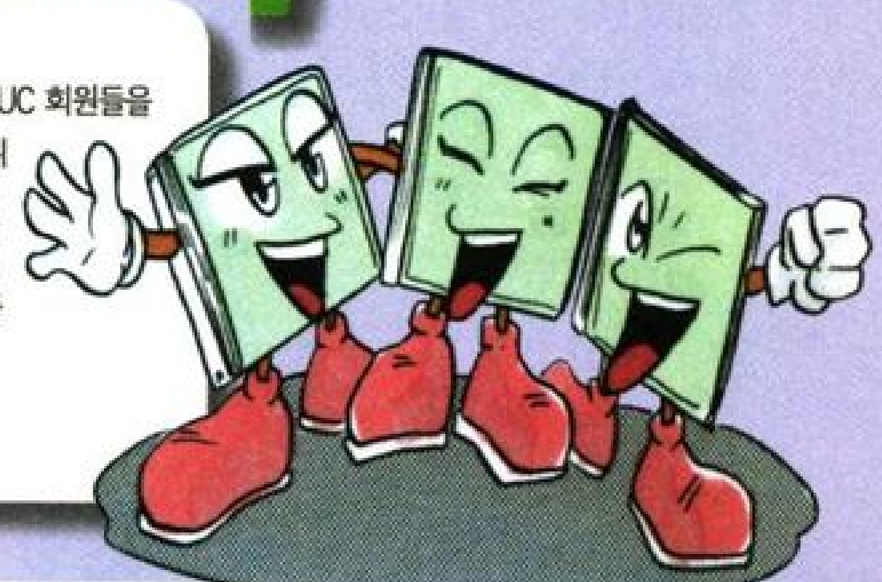
새로운 게시판 소개

이번에 새로 개설된 '퍼스널 컴퓨터' 란에서는 PC 게임을 하다 궁금한 점과 게임에 관해 여러가지를 물어 볼 수 있는 곳입니다. 또한 게임 소감란은 각 기종 게임들의 소감을 양식에 맞게 적어 놓아 이것을 보고 유저들이 게임을 구매하시는데 도움이 되고자 만든 게시판입니다.

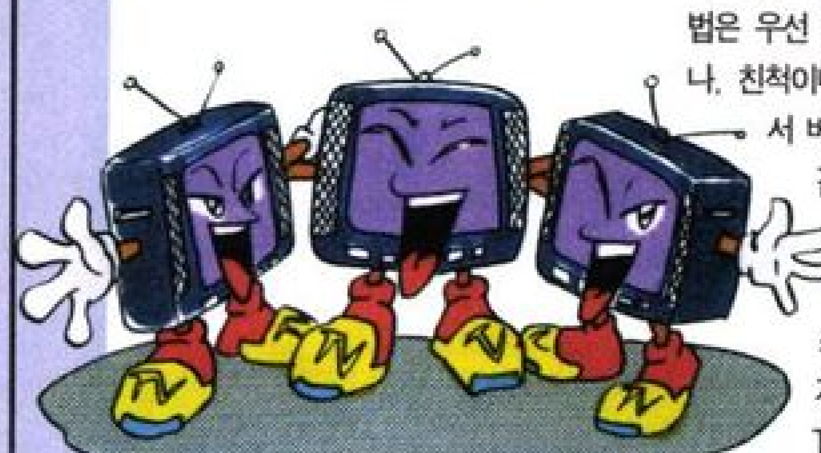
게임 구매 가이드

이번에는 챔프 독자와 GUC 회원들을 위한 게임 구매 가이드입니다. 아무쪼록 적은 도움이나 여러분들이 게임을 즐기시는데 도움이 되었으면 좋겠습니다.

글 : 이성배
(나우 ID : GOUKI96)



TV 구입 요령



혹시 열심히 게임하고 있는데 부모님이나 형, 누나의 횡포로 쓰디쓴 눈물을 흘리며 TV를 뺏겨본 적이 있으십니까? 이럴 때 자신만의 TV를 가지고 싶다는 생각을 해보신 적이 없으십니까? 그런분들을 위해 약간의 조언을 드리고자 합니다.

먼저 TV의 종류를 선택해야겠죠? 일반적으로TV는 RGB, AV, RF형식으로 나눌 수 있습니다. TV하면 화질이 생명이겠죠? 화질로 따져보자면 RGB > AV > RF 입니다. 다음으로 가격 역시 RGB > AV > RF 순입니다.

그러면 TV크기를 선택해야겠죠? CD 사고, 게임책 사고 이거 사고 저거 사느라 쪼들리는 겜 매니아분들께 제가 권해드리고 싶은건 실속형14". 좀 넉넉하다 하시는 분들에겐 21"를 권해드릴 수 있겠네요.

그러면 본론으로 TV를 구하실 수 있는 법은 우선 먼저 주위를 살펴봅니다. 친구나, 친척이나, 옆집이나 대충 분위기를 봐서 버릴 것같다하면 바로 들구 오는 겁니다. 이때 주의점은 고장난 TV는 가져와 봐야 처리비만 든다는 겁니다. 그럼 '고쳐 쓰면 되지?' 하고 되묻는 분이 계실지 모르겠지만 대개 고장난 TV는 고치는 가격이나 중고 사는 가격이나 비슷합니다.

그런데 주위에 마땅한 중고 TV가 없다. 이런 경우엔 차선책으로 정보지를 봅니다. 이때 주의점은 멀쩡한 건지 반드시 구입전에 확인해야 한다는 점입니다. 다음엔 통신(나우누리)에서 알아보는 겁니다. 'GO VG 9 1' 하시거나, 'GO SELL' 하시면 TV 판다는 글이 많이 나올 겁니다.

그래두 마땅한 게 없다면 직접 나서야죠. 청량리 세운상가가 대표적이라 할 수 있는데 여기서 주의점은 겉이 깨끗하다고 고르지 말고 화질을 보고 골라야 한다는 점입니다.

그리고 TV수신카드 있으신 분은 굳이 사실 필요없이 PC에 연결하셔서 플레이해도 화질은 좀 떨어지지만 생각외로 괜찮습니다.

게임 CD 구입 & 관리법

우선 요즘 CD는 크게 공 CD를 구운 CD(이하 복사 CD)와, 대만 등지에서 대량으로 찍은 프레스 등 이렇게 두가지로 나누어 볼 수 있겠는데 사실 이 두가지 CD의 차이점은 거의 없습니다. 그러므로 이글에서는 특별히 구분을 두지 않겠습니다.

먼저 구입하실 때의 주의점. 이점에는 복사 CD와 프레스에 차이가 있는데 우선 복사 CD나 프레스의 뒷면(렌즈가 읽는부분)을 보면 트랙이 보일 것입니다(트랙이 있는 곳은 진하고 아닌 곳은 그냥 매끈하죠).

복사CD의 경우 이 트랙이 겹쳐 있거나 사이가 끊어져 있는 경우가 있는데 이것은 못쓰는 CD입니다. 그런데 문제는 웬만한 사람의 눈으로는 식별하는 게 거의 불가능하다는 점입니다. 또 요즘은 대부분의 판매자들이 안되는 건 교환해 주시니 다만 상식으로 알고 계시기 바랍니다.

프레스를 보면 뒷면에 물결무늬 같은 게 있는(물위에 기름 띄운 것같이) CD가 있는데 이런 것도 가급적 피하는 게 좋습니다.

그럼 이제 CD를 사셨으면 보관을 잘 해야겠죠? 물론 CD 보관하는 데는 CD 케이스를 따라오는게 없죠. 귀찮다구 아무데나 굴리지 마시고 꼭 CD케이스에 넣어 주세요. 혹시라도 부주의로 기스가 났다해도 트랙에 수직으로난 기스는 깊게 파이지 않는 한 별로 영향을 안줍니다. 그런데 트랙방향(원형)으로 난 기스는 좀 치명적입니다.

그래서 CD를 닦을 때도 돌려가며 닦지 말고 안쪽에서 바깥쪽으로 밀듯이 닦아야 합니다. 참고로 닦을 땐 옷보다는 안경닦이가, 안경닦이 보다는 카메라 렌즈닦이가 더 좋습니다.

그럼 마지막으로 CD에 기스가 나서 안될 때. 먼저 이 방법은 아예 안될 때만 쓰세요. 괜히 몇군데 끊기는 거 고치려다 그나마 못할 수도 있으니. 그럼 제가 실험해 본 결과 몇몇 효과가 있는 방법을 소개하도록 하겠습니다.

우선 솜이나 천에 아세톤을 묻히고, 기스 난 데를 부드럽게 문지릅니다. 다른 방법으로는 치약을 약간의 물에 희석해서 문질러 주는 방법도 있습니다. 그리고 진짜 잘되는 방법이 있는데 이것은 끊기는 분들이 하셔도 될 겁니다.

그 방법은 CD 옆부분에 까만 매직을 칠하는 겁니다. 그러니까 CD 위나 아래가 아니라 옆부분입니다. 아직 과학적인 이유는 모르지만 아무튼 잘됩니다. 그러면 즐거운 시간되셨길 바라며 다음달에 다시 만나도록 하겠습니다.

N64반

안녕하세요? N64 담당자 지지리입니다. 이 지면은 함께 독자들과 대화하는 자리입니다. 지지리에게 궁금한 사항이나 주변에 있었던 재미있는 사연을 엽서로 적어 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 N64반의 번호가 주어지며 출석부에 이름이 기록됩니다. 또한 6개월마다 치뤄지는 챔프학교 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있답니다.



이달의 지각생

서대창/부산시 연제구연산9동
이재준/경남김해시 외동
조상대/부산시 연제구연산6동
장동형/경기도 군포시재궁동
손재형/부산시 진구부암3동
송석현/서울시 강남구개포4동
조정형/인천시 부평구청천2동
이승창/경기도 의왕시내손2동
이성형/서울시 영등포구1동
박성규/경남창원시 동정동



김도형 [redacted]

안녕하세요? G.G.LEE 누나! 전 GB와 IBM-PC를 같이 보유하고 있고 전략 시뮬레이션과 RPG팬 BOY, 김도형이라고 합니다. 지금 저에게 고민거리가 생겼습니다. 약 1주일 전부터 저는 친구에게 PC용 GB에뮬레이터와 다수의 게임을 받았습니다. KOF95,96, 성검전설, FF3등 제가 GB로 가지고 있는 게임들이 모두 PC용으로 나와있더군요. 그러다보니 GB보다는 PC를 즐겨하게 되어 GB는 무용지물이 되어버렸어요. 쓸모도 없는 GB는 팔아버리라는 친구들의 얘기를 듣고 있지만 어렵게 모은 돈으로 구입한 GB를 팔아버리기는 너무 아쉬워요. 그렇다고 쓰지도 않는 것을 놔둘 수도 없고... 어떻게 하는 것이 좋을까요?

P.S: 101페이지에 나온 누나 사진이 너무 예쁘네요.

PC용 GB에뮬레이터가 생겨서 곤란해하는 유저들도 많은 것 같군요. 하지만 조금만 생각해보면 고민할 필요가 없어요. GB의 최대 장점이 뭘까요? 바로 휴대하면서 아무때나 게임을 즐길 수 있다는 것이잖아요. PC용 GB에뮬레이터는 단지 GB용 게임을 즐길 수 있다는 것 뿐이지 어디에서나 부담없이 게임을 즐길 수 있는 GB와는 비교할 수 없어요. 또, 어렵게 구입한 GB라면 남다른 애착심이 있을테니 가지고 있는 것이 좋을 것 같네요.

박도연/[redacted]

안녕하세요? 고2라는 신분을 극복하고 얼마전 N64를 구입한 초보 유저입니다. 몇달전부터 N64를 사기 위해 돈을 열심히 모은 저는 친구들에게 N64를 살 거라고 자랑 했습니다. 그런데 말이 끝나기가 무섭게 친구들이 N64는 곧 망한다면서 PS를 사라고 하는 것이었어요. 한순간 친구들의 유혹에 넘어갈 뻔도 했지만 결국은 발전 가능성이 무한하다고 판단되는 N64를 구입, 지금은 '마리오64'의 매력에 푹 빠져있습니다. 아직까지도 제가 N64를 구입한 것에 대해 못마땅해하는 친구들이 있는데... N64는 절대로 저를 실망시키지 않겠지요?

조금만 있으면 고3이 되는데 공부하랴 게임하랴 정말 바쁘겠군요. 친구들이 PS를 권한 이유는 현재 PS가 가장 인기있는 게임기이기 때문일 거에요. FF7 같은 명작 게임들이 PS로 발매되었으니까요. 하지만 N64도 N64만의 명작 게임들이 계속 나오고 있어요. 예를들어 최고의 축구 게임인「인터내셔널 슈퍼스타 사커64」나 3D 세계를 잘 표현한「마리오64」등 다른 게임기로는 즐길 수 없는 독특한 게임들이 계속 등장하고 있답니다 이런 점만 봐도 N64의 미래는 밝다고 할수 있어요. 그러니까 실망하지말고 N64를 끝까지 믿어보세요.

이준걸/[redacted]

안녕하세요? 지지리 누나. 전 PS가 무척 가지고 싶지만 미니컴보이밖에 없는 불쌍한 학생입니다. N64가 없는데도 불구하고 편지를 보내는 이유는... 제 친구의 N64에 관한 얘기 때문이에요. 친구와 저는 N64 게임의 그래픽에 감탄하고 있었어요. 그런데 제 친구가 흥분한 나머지 3D 스틱을 너무 세게 누르고 말았어요. 3D 스틱은 그 힘을 견디지 못하고 뚝 부러지고 말았죠. 제 친구는 황당해서 어쩔줄을 모르고 저는 그 모습이 너무 우스워서 박장대소를 했어요. 하지만 우리는 3D 스틱의 남은 부분으로 계속해서 게임을 했습니다. 3D 스틱이 단단한 줄 알았는데 상당히 약하더군요. 아무쪼록 지지리 누나의 3D 스틱은 온전하길 바랍니다.

N64의 아날로그 스틱은 가장 감각이 좋지만 다른 기종의 아날로그 패드보다는 약한 편이죠. 뛰어난 감각을 느끼도록 하기위해 가는 스틱으로 제작되었기 때문에 너무 힘을 주며 게임을 하면 부러질 수도 있어요. 게임을 즐기다 보면 자신도 모르게 흥분해서 손에 힘이 들어갈 수도 있으므로 스스로 주의해서 즐기는 것밖에 방법이 없군요. 그리고 제 3D 스틱은 아직 온전하답니다. 아껴쓴 덕분이죠.

김석일/[redacted]

안녕하세요? G.G.LEE 누님. 전 재수가 좋아 N64를 손에 넣게 되었습니다. 제 친구중 모든 게임기를 보유한 녀석이 있거든요. 저는 친구에게 매일 N64를 달라고 농담반 진담반으로 말했습니다. 그러던 어느날 그 친구가 게임기를 너무 많이 샀다고 부모님께 혼났습니다. 친구는 저에게 N64를 빌려주었지요. 일주일 후 그 친구와 저는 주번을 하게 되었습니다. 그런데 친구가 주번조회때 나오지 않아 제가 청소를 다 했습니다. 또, 종례때 계단을 내려가다가 친구가 밀어서 제 발목에 금이가게 되었습니다. 친구는 미안하다며 치료비와 N64를 제게 주었습니다. 그 후 친구는 N64를 새로 장만하였고 전 친구와 함께 '더블탐'이라는 게임 팀을 만들었어요. 지금은 30명의 멤버가 있는 거대 동아리가 되었어요. N64와 더블탐의 건투를 빌어주세요.

엄청난 우여곡절끝에 N64를 마련했군요. 다리는 완쾌되었나요? 빨리 나았으면 좋겠어요. 게임도 건강해야 재미있는 거잖아요. 사과의 표시로 N64를 주다니 그 친구도 정말 대단하네요. 친구와 석일군 모두 게임을 무척이나 좋아하는 모양이군요. 또, 주변에도 게임을 좋아하는 친구들이 많은가보죠? 30명이나 되는 게임동아리를 만들 정도라니 참대단하네요. 동아리 회원들 전부 모여 챔프에 연락하면 기사를 넣어 줄수도 있어요.

최태림/[redacted]

안녕하세요? N64반 지지리 담임선생님. 저는 게임없이는 못사는 사람입니다. 한때 전 삼성새턴을 가지고 재미있게 놀았죠. 그러나 불운의 사고로 인해 삼성새턴이 부서졌습니다. 전 실망하지 않고 열심히 돈을 모아 세가새턴을 구입했습니다. 한참동안 RPG의 세계에 푹 빠져 마음편히 게임을 즐겼는데 의문의 사고로 인해 고장나고 말았어요. 방학동안 하루에 10시간씩 게임을 해서 그런가봐요. 또 돈을 모으게 되었고 어떤 게임기를 구입할지 고민하다가 튼튼한 N64로 선택했어요. 팩을 사서 게임을 즐기고 있는데 여러가지 문제점들이 보이더군요. 게임이 별로 없다는 것과 RPG는 하나도 없다는 점. N64용 RPG는 언제쯤 나오나요? 12월까지 기다려도 안나오면 다른 게임기로 바꿔야 겠어요. 전 RPG가 제일 좋거든요.

참 파란만장한 게임인생(?)을 살고 있군요. 게임기가 두번이나 고장나고 새로운 게임기를 구입했다니.. RPG 유저라면 지금의 N64로는 만족하기 힘들겠네요. 하지만 조금만 더 기다려 보세요. 최고의 액션 RPG인「젤다의 전설」이 97년 내에 나온다고 하거든요. 아마도 12월에 나오지 않을까 하는 생각이 드는데.. 젤다의 전설 외에도「마더3」같은 인기 RPG의 후속작이 계속해서 나올 것이므로 태림군의 RPG에 대한 욕구를 충분히 풀어줄 수 있을 거에요.

출석표

11. 김도형　12. 박도연　13. 이준걸
14. 김석일　15. 최태림

지지리의 챔프학년 N64반 응모요령

기총별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

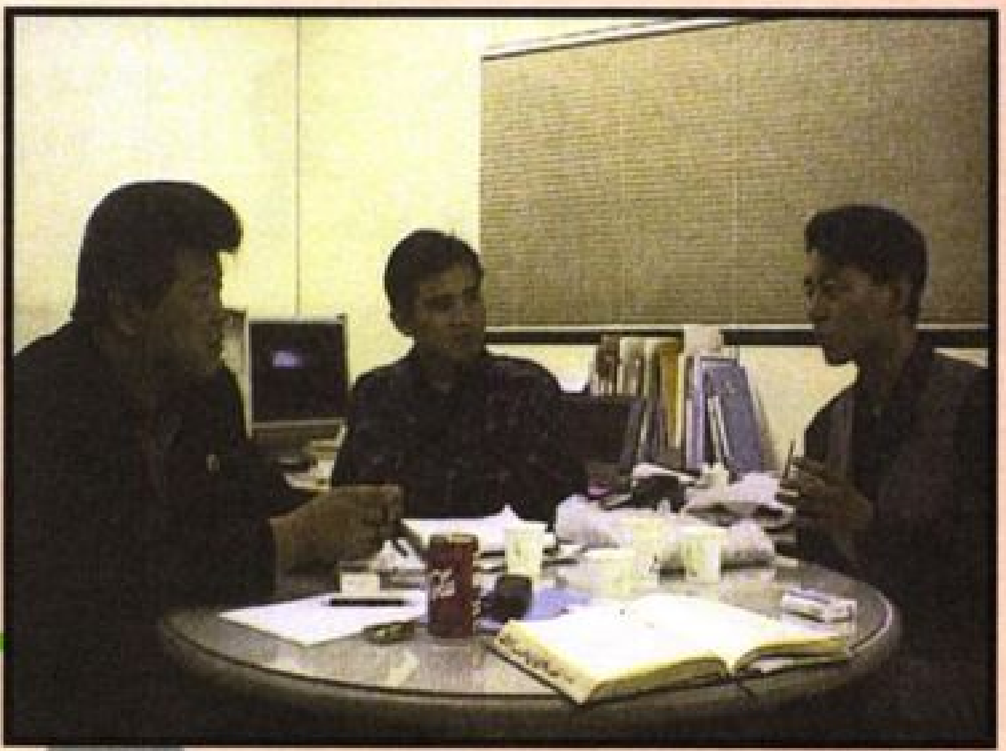
마감일
매월 20일까지

창간 5주년 기념 아케이드 좌담회

"게임 제작 시 유저 의견 참조해야 성공한다"



시장 규모 면에서 PC게임과 비디오 게임의 3배 이상 가는 거대한 규모로 성장해 가고 있는 아케이드 게임 산업. 그러나 한편으로는 저급하다는 인식 때문에 낮게 평가받고 있는 잠재 시장이다. 국내 최초로 3D격투에 도전하고 새로운 유통 구조를 선도하고 있는 이오리스의 이상현 기조실장, 박태영 개발실장과 국내 3D격투 배틀계에서 높은 지명도를 가지고 있는 조현철 씨가 한자리에 모여 3D격투의 미래와 국내 아케이드 게임 시장을 전망한다.



사회 : 게임챔프의 창간 5주년을 맞아 아케이드계의 여러분을 모시고 좌담회를 하게 되어 기쁩니다. 일단 오늘 좌담회의 주제는 '3D격투 게임의 미래와 국내 아케이드 시장의 전망'으로 정했습니다.

조 : 철권이나 버파 이외에도 다른 격투 게임이 많았지만 순수 국산 격투 게임도 나온 적이 있었습니까?

박 : 잘 모르시겠지만 왕중왕, 파이트 피버, 극초호권 등 몇 작품이 있었습니다. 그러나 일본 보드를 베이스로 해서 만들어졌기 때문에 오리지널 국산이라 하기에는 무리가 있고 그다지 유저들에게 어필하지 못했습니다.

조 : 제가 생각하기에 요즘 격투 게임들 중 버파나 철권 이외에는 히트하지 못하는 이유는 유저들에게 그 게임만의 독창성이 어필되지 않았기 때문이라 생각합니다. 독창성이란 그 게임만의 신선한 시스템이라 할 수 있겠죠.

사회 : 철권으로 예를 들어 설명하신다면...

조 : 철권 시리즈의 독창성이라하면 풍부한 연계기와 한방에 역전이 가능한 기술 등이 있고 특히 유저 자신이 다양하게 만들어 낼 수 있는 연계기의 묘미라고 할 수 있습니다. 덧붙여서 가정용으로의 이식으로 자신만의 기술 창조에 크게 일조했으며 캐릭터를 자신의 분신으로 생각할 정도로 캐릭터성이 높았기 때문에 인기를 모은 것이죠.

박 : 예 그렇습니다. 저희 개발자의 입장에서 보더라도 스토리보다는 캐릭터에 비중을 두는 편인데 로봇이나 몬스터류의 대전보다는 인간을 내세워 플레이어로 하여금 애착심을 자아내게 하는 것이 성공의 비결이라 생각합니다.

이 : 국내 시장에서 철권이 버파보다 우세했던 이유도 바로 거기에 있다고 할 수 있죠. 실제감과 독특한 타격감 등이 유저들에게 크게 어필되었고, 업주들에게 있어서도 고화질을 사용하는 버파3에 비해 철권3는 기판의 가격과 유통적인 측면에서 크게 유리했기 때문에 국내 시장에서 인기를 얻을 수 있었지요.

조 : 이 실장님 말대로 버파3는 가격도 비쌌지만 너무 그래픽 위주로 흐르다보니 버그가 생기는 등 문제가 발생해 요즘엔 버파2를 다시 갖다놓는 오락실도 있더군요.

이 : 최근 비주얼이 뛰어난 작품이 많이 나오고 있지만 역시 게임은 영화가 아니기 때문에 게임 다워야하고 재미가 있어야 한다고 생각합니다.

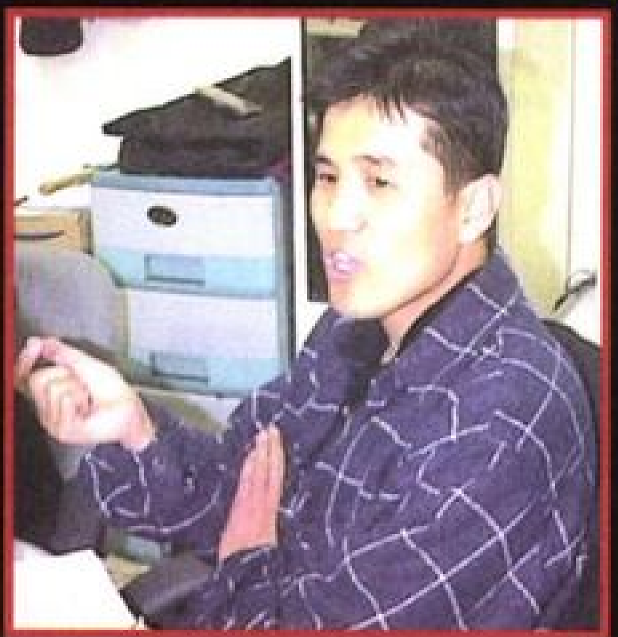
박 : 개발자로서 그 의견은 동감입니다. 제 개인적인 생각입니다만 3D격투 게임 시장은 한계에 도달했다고 봅니다. 버파3와 철권3의 인기를 정점으로 최근 등장하는 다수의 3D격투 게임들은 더 이상의 진화를 보이고 있지 않습니다. 엄청나게 새로운 시스템을 도입해 유저들의 식상함을 풀어주지 못하는 한 앞으로 버파나 철권 이상의 3D격투 게임은 나오기 힘들 것 같습니다.

이 : 저도 동감입니다. 아무리 고성능의 3D보드를 이용해 개발된다 하더라도 그 이상의 게임이 나오기는 힘들 것 같기 때문에 어떠한 대안이 필요합니다. 예를들어 오락기 통채에 공통된 시스템을 부착해 유저들이 자신만의 카드에 자신의 캐릭터를 넣고 다니며 어디에서나 상대방과 대전하는 그런 신 개념의 도입이 필요합니다. 물론 하드웨어적인 시스템 통합의 문제가 있겠지만요...

조 : 그런 고유 카드를 가지고 만약 집에서 가정용 게임기로 육성한 자기만의 캐릭터로 오락실에 가서 대전이 가능하다면 상당히 놀라운 발상이 되겠군요.

이 : 여러분들도 아시겠지만 최근의 일본 시장은 3D격투 게임보다는 대형 시뮬레이션 기기, 경품 게임, 팬시 게임 쪽으로 방향을 전환하고 있는 듯합니다. 그게 모두 대전 게임에 있어서 새로운 아이템의 고갈에서 나오는 것이 아닐까요?

조 : 그런데 제가 알기로는 철권같은 경우는 현재 철권4의 스토리 라인이 완성되었고 개발에 들어간 것으로 알고 있습니다만...



이상현 씨

이오리스 기획조정실 실장

이오리스의 창립 멤버로 그동안 개발되고 있던 모든 게임의 중추적인 서포트 역할 수행, 현재는 기획조정실 실장으로 회사 전반적인 업무 및 해외 업무에도 치중하고 있다

- **장소** : 이오리스 회의실
- **일시** :1997년 10월 25일 오후 3시
- **주제** : 앞으로의 3D격투 게임의 미래와 국내 아케이드 산업이 나아갈 방향성
- **참석자**
  이상현 (이오리스 기획조정실 실장)
  박태영 (이오리스 개발 2실 실장)
  조현철(철권3 T.H.G 배틀 팀장)
- **사회** : 게임챔프 아케이드 담당자 김또깡

박 : 저희들도 여러 루트를 통해 알아본 결과 개발에 들어간 것은 사실이지만 남코 측의 여러가지 시장 분석 등의 결과는 그다지 낙관적이지만은 않은 것 같더군요. 오히려 그들은 네트워크 쪽에 많은 관심을 가지고 있는 것 같은데요.

기획 단계부터 전문 매니어가 제작 참여 필요

사회 : 어쨌든 앞으로의 3D격투의 미래는 그다지 밝지만은 않은 듯하군요. 그렇다면 이러한 어려운 시장 상황에서 국산 3D격투가 성공하려면 어떻게 해야 할까요?

박 : 국산 3D격투라... 격투 게임은 타 장르에 비해 기간, 인원, 개발의 난이도에 있어서 어려운 부분이 많이 존재합니다. 그림 데이터와 모션 데이터 등이 상상도 못할 만큼 많이 필요하기 때문에 제작비 부분에서 1 ~ 2년동안 이를 감당해 낼 만한 자본력이 없다면 애초의 기획마저도 어려운 실정입니다.

이 : 또 국내 3D기술은 아직 노하우가 그다지 많이 쌓여 있지 않은 상태이기 때문에 만약 철권2가 나왔을 때 그와 같은 게임을 기획하고 1 ~ 2년후 개발이 끝나면 그때는 이미 철권3가 나와있는 그런 상황에 처하게 됩니다. 역시 기술력에서 뒤떨어지는 것은 인정해야 합니다.

박 : 그러나 국내에도 격투 게임을 개발할 수 있는 능력을 가진 사람은 있습니다. 그러나 그들은 격투 게임의 묘미를 잘 모르기 때문에 난이도, 캐릭터 밸런스 등 격투의 요소요소를 잘 아는 매니어들과 연계가 되어야만 좋은 게임을 기대할 수 있겠죠.

조 : 일본의 경우를 보면 버파의 천재 신주쿠 잭키, 붐붐마루 등이 격투 게임 개발에 참가해 그래픽적으로만 멋있는 게임이나 개발자들이 만족하는 게임이 아닌 실제 플레이어들의 구미에 맞는 게임을 잘 분석해 게임 제작에 이용하고 있습니다. 박 실장님 말대로 우리나라도 개발자와 매니어의 원활한 연계를 통해서만이 좋은 게임이 나올 수 있다고 봅니다.

이 : 전문 테스트 인력 말이군요. 외국의 경우 이들은 전문화되고 세분화되어 고액의 수입을 보장받고 있지만 우리나라는 사회적 인식이라든지 여건 상에 문제가 있죠. 좋은 게임은 기획 단계에서부터 매니어와 함께 만들어가야 할 것입니다. 그 전문 테스트 인력들도 개발자와 마찬가지로 하나의 직업인이 되어야 할 것입니다.

유저의 적극적인 관심과 창조적이고 자신감있는 개발 자세 확립

사회 : 여러분의 의견을 듣고 보니 몇가지 문제점만 해결된다면 국산 게임의 성공도 그다지 먼 이야기는 아닌 듯하군요. 그럼 이번에는 국내 아케이드 시장의 문제점을 지적하신다면...

이 : 항상 지적되는 사항이지만 일반인들의 뇌리 속에 깊이 박혀있는 오락은 불건전한 유흥산업이다라는 인식이 국가의 전략적 산업으로 육성해야하는 게임 산업에 큰 걸림돌이 되고 있습니다.

박 : 그러나 최근 복지부에서 문체부로 아케이드 심의가 이관될 조짐이 보이고 있고 오락실의 평수 제한이 완화되는 등 정부 측의 시각이 많이 오픈되고 있다는 느낌입니다.

이 : 이런 시대적 조류에 따라 유저들도 바뀌어야 한다고 생각합니다. 그동안 국산 게임에 대한 선입견을 과감히 버리고 국산 기술력과 눈높이를 맞추어야 할 것입니다. 유저들의 적극적인 관심과 개발자들의 창조적인 사고만이 일본과의 경쟁에서 버틸 수 있다고 생각합니다. 요즘 중남미나 중국 시장에서는 일본과는 또 다른 차원에서 국산 게임이 호응을 얻고 있는 것을 봐도 가능성은 충분히 있습니다.

박 : 사실 그동안 국내 개발사들은 게임을 해외에 수출할 때 한국제품이라는 이미지 때문에 판매가 저조할 것을 우려해 일부러 국적 불명의 게임으로 애매한 로고를 넣은 사례도 있습니다.

조 : 그런 측면에서 국내 개발사들은 세가나 소니처럼 자사 이름 알리기에 노력해야 할 것입니다. 자신들이 개발한 게임을 당당하게 자사 브랜드로 내놓을 정도로 자신감이 있어야 할 것입니다. 하루 빨리 국내 메이커의 이름을 외국 오락실에서 보게 될 날을 기대하겠습니다. 또 요즘 생겨나는 오락실의 형태를 보면 체인화, 대형화되고 있기 때문에 일반인들의 인식 전환에도 크게 일조하는 것 같습니다. 물론 대기업들의 대거 참여로 소규모 오락실이 문을 닫고 있는 형편이지만 그로 인해 어뮤즈먼트 테마파크 사업이 활성화되어 아케이드 시장이 성장할 수 있는 계기를 마련한다는 점에서는 더 유리하다고 할 수 있겠죠.

박 : 또 하나의 문제를 지적한다면 게임 개발자들이 안정되게 한 직장에서 개발에 전념할 수 있는 토대가 마련되지 않았다는 것입니다. 그렇기 때문에 자연히 국산 대작을 기대할 수 없는 것이지요. 고급화된 인력들이 게임을 계속 개발하지 못하고 다른 업계로 빠져나가는 것은 그들에 대한 처우 문제나 안정적인 미래를 보장해 주지 못하고 있기 때문이죠. 물론 중소기업에서 개발자들에게 안정적인 생활을 보장해 달라는 것은 문제가 있지만 이런 면에서 정부 측의 지원이 조금 더 확대된다면 문제가 되지 않을 것 같군요.



조현철 씨

철권3 배틀팀 T.H.G 팀장

직장 생활을 하는 사회인이지만 철권을 비롯해 3D격투 게임에 상당한 관심과 실력을 가지고 있음. 특히 3D격투 게임 관해서는 예리한 분석력과 매니어적인 시각을 가지고 있음. 철권2 팀배틀 대회를 주최하기도 했으며 게임챔프의 격투 게임 전문 필자로도 활동 중임.



박태영 씨

이오리스 개발 2실 실장

빅콤에서 게임 개발 시작. 일본 SNK로 개발 연수 경험을 토대로 그동안 왕중왕, 극초호권 등 국산 아케이드 게임 개발에 오랜 경험을 가지고 있음. 현재 새로운 게임 개발에 착수했으나 자세한 내용은 극비라고 함



사회 : 요즘 청소년들에게 장래에 무슨 일을 하고 싶으냐고 물어 보면 게임을 만들고 싶다는 사람들이 점점 늘고 있습니다. 이러한 때에 그들에게 좋은 게임 산업의 토대를 만들어 주기 위해 서라도 정부, 개발 회사, 유저들 뿐 아니라 일반인들까지도 게임에 대한 인식을 새롭게 바로 잡아 완전한 하나의 산업으로 자리매김할 수 있도록 함께 노력해야 할 것입니다. 그럼 이것으로 게임챔프 창간 5주년 기념 아케이드 좌담회를 마치겠습니다. 오늘 참석해 주신 여러분께 다시 한번 감사드립니다.

오늘 좌담회를 계기로 우리는 국내 아케이드 게임 시장을 바로 보는 시각을 갖게 되었고 3D액션 게임만이 성공하는 시대는 지났다는 것을 알게 되었다. 또 몇가지 문제만 해결된다면 유저와 개발자가 의기투합해 국내 기술력으로도 충분히 히트 게임을 만들 수 있는 것이다.

국내 아케이드 유통의 새로운 지평을 열기 위해 노력하는 이상현 씨, 탄탄한 개발의 토대를 기반으로 항상 새로운 게임을 창조하려는 박태영 씨, 유저의 입장에서 게임에 대한 날카로운 시각으로 플레이어의 구미를 알리려는 조현철 씨, 이들이 있는 이상 국내 아케이드 게임 시장의 활성화는 그리 먼 일은 아니라는 것을 느낄 수 있었다.

최고의 슈팅 메이커가 만들어낸 궁극의 슈팅 게임

라이덴 파이터즈2

OPERATION HELL DIVE

이달에는 세이부 개발에서 직접 받은 「라이덴 파이터즈2」의 미션1 에리어1, 2, 3과 등장 기체의 설명을 더욱 세부적으로 공개한다. 일본의 개발사는 발매 전 게임 내용을 스케줄에 맞춰 일정량 이상을 공개하지 않으므로 이번달에는 이 정도의 정보로 만족하자. 특히 게임 내에 등장하는 기체의 이동 모습, 미사일의 종류 등을 주의깊게 살펴 게임 발매 시에 바로 실전에 투입될 수 있는 실력을 키우자.

■ 제작사: 세이부 개발 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 97년 11월 중 ■ 국내 유통사 : 드림 아일랜드(02-268-0604)



각 스테이지의 이미지 공개

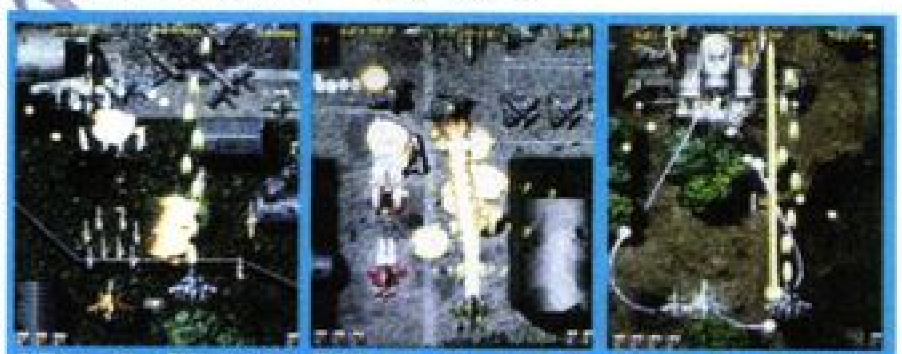
플레이어 셀렉트 화면



MISSION-1

AREA 1 아군 전선 기지

전투기 부대는 아군 부대의 통신이 끊어진 북방 전선 기지를 정찰 중, 적군 부대를 확인 후 신속하게 적들을 괴멸시키고 아군의 구명 작전을 펼친다. 통신이 두절된 기지 상공에 도착해 보니 적의 공격에 의해 파괴된 아군부대의 전투기들이 여기저기 흩어져 있었으며 그중에는 아직도 적기와 전투 중인 아군기들도 있었다. 그들은 고전을 면치 못하고 있었으나 지원군을 기다리며 혼신의 힘을 다해 적기들과 대항하고 있었다. 적군은 공중 기동 병기를 중심으로 한 부대로서 적군의 지원공격이 있기 전에 즉각 주위의 적기들을 제거하지 않으면 안되는 상황이었다.



이지스4, 2P - 제이서2000 플라잉 레이, 2P - 비스트 윙 비밀 기체, 2P - 제이서2000

AREA 2 늪지대

민간 지역에 적이 잠입하여 보급 지원망의 형성을 이루고 있다는 정보를 얻었다. 아군 전투기 부대는 이 지역의 공작 부대를 제거하지 않으면 안된다. 적 부대는 주로 늪지



플라잉 레이, 2P - 비스트 윙

숨겨진 캐릭터 및 게스트 플레이어기의 특징

JUDGE SPEAR(저지 스피어)

성능: MOV :6 / DEF :1 / POW: 2 / RAP: 4

- 형태: TYPE-10(특수형2)
- 특징: 모든 기종 중 최고의 기동성을 가지고 있으며 연사능력이 높은 무기를 장비하고 있다. 방어력은 조금 낮은 편.
- 장비 : •MAIN WEPON: 40mm개인건 •SUB WEPON L: 없음
- M : 그리스터 미사일
- 폭탄 : 디멘션 마일

HELL DIVER(헬 다이버)

성능: MOV: 5 / DEF: 3 / POW: 3 / RAP: 4

- 형태 : TYPE-8(고성능 고기동형)
- 특징 : 최고의 기동력에 안정된 공격력과 방위력까지 갖춘 최신형의 기체.
- 장비 : •주 무기 : 미정 •보조 무기 L : 웨이브 컷트
- M : 미정
- 폭탄 : 워톤 프리스타

RAIDEN mk-Ⅱ(라이덴 마크2)

성능: MOV: 1 / DEF: 2 / POW: 4 / RAP: 6

- 형태 : TYPE-9(특수형)
- 특징 : 레이저를 표준 장비하고 있는 특수한 기체. 기동력은 약하다.
- 장비 : •주 무기: 프리즈머 레이저 •보조 무기 L: 없음
- M :호밍 미사일
- 폭탄 : FAE

RAIDEN mk-Ⅱβ(라이덴 마크2 베타)

성능: MOV: 3 / DEF: 5 / POW:3 / RAP: 1

- 형태 : TYPE-11(특수형3)
- 특징 : 연사 성능은 낮으나 방위효과가 높은 무기를 장비하고 있음. 타입9보다 기동성이 높은 편이다.
- 장비 : •MAIN WEPON : 와이드 발칸 •SUB WEPON L: 없음
- M : 뉴크리어 미사일
- 폭탄 : 크리스터 봄

BLUE JAVELIN(블루 재블린)

성능: MOV: 5 / DEF: 3 / POW: 3 / RAP: 4

- 형태 : TYPE-12(특수형4)
- 특징 : 타입 10보다 기동성은 떨어지나 메인 숏의 방위력이 강화된 타입.
- 장비 : •주 무기: 40mm개인건 •보조 무기 L: 없음
- M : 스프렛트 미사일
- 폭탄 : 디멘션 마인

13th APOSTLE(13번째 어파슬)

성능: MOV: 3 / DEF: 3 / POW:6 / RAP: 2

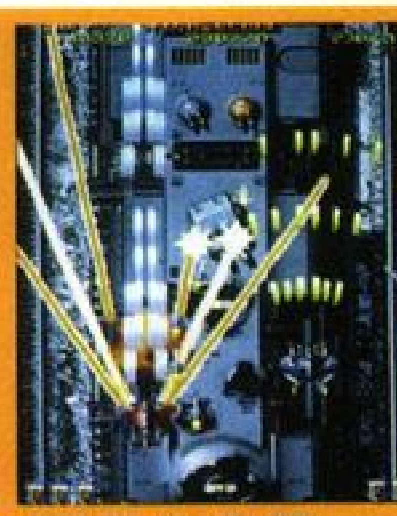
- 형태 : TYPE-13(특수형5)
- 특징 : 미정
- 장비 : •MAIN WEPON: 파이어 볼 •SUB WEPON L: 없음
- M : 없음
- 폭탄 : 파이어 프레스

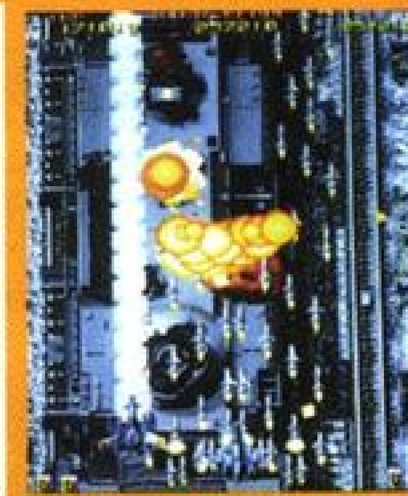
에서도 움직일 수 있는 병기로 구성이 되어 있어 이러한 악조건의 지형에서도 기동력있게 지상병기로 공격해 오기 때문에 적의 보급차량을 파괴해야 한다. 공격을 하며 전진해 나가면 거대한 몸집에도 불구하고 늪지대와 같은 곳에서도 자유자재로 공격이 가능한 적군의 최신병기인 AREA 2 보스와 만나게 된다.


비스트 윙, 2P - 데스 헤더


플라잉 레이, 2P - 데스 헤더


체이서2000, 2P - 이레이저


플라잉 레이, 2P - 데스 헤더


이레이저, 2P - 체이서2000

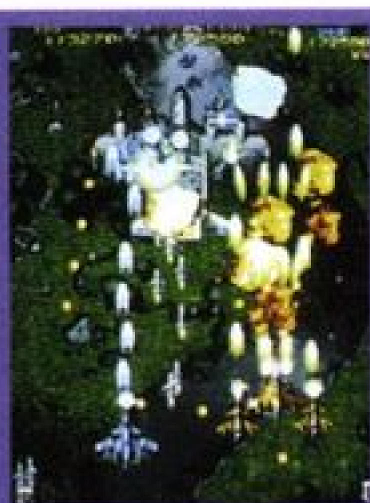

플라잉 레이, 2P- 데스 헤더

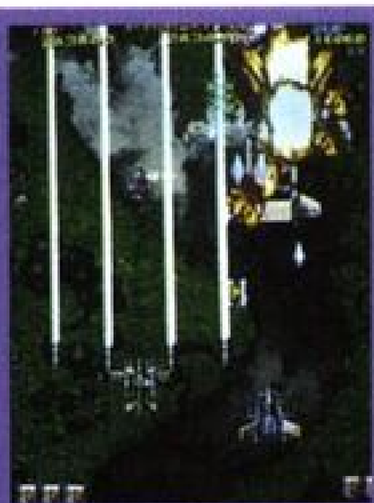
AREA 3 삼림지대

천둥 번개가 사정없이 몰아치는 삼림지대. 이곳에는 아군의 작전사령부를 겨냥하고 있는 적의 대형 열차포가 포탄을 마구 발사하고 있었다. 아군 기지 내에 침공한 적군의 전투력이 조금씩 약해지고는 있으나 후방에 적군의 보급기지가 있으므로 이대로 방치해 놓는 것은 적부대의 재결성을 재촉하는 결과가 될 것이므로 적군의 재결성을 막기 위해서는 적군의 보급기지를 공격하여 운송로를 차단시키는 것과 동시에 열차포를 파괴하여 사령부의 안전을 확보해야만 한다.

적 기지 내부에 진입하면 적기들의 재탄생을 목적으로 건설되어 있는 병기창고를 발견하게된다. 전투력이 정비되기 전에 병기들을 모두 파괴해야 한다. 그러나 병기 파괴 직후 적군의 장갑차가 나타난다. 상상 외로 거대한 장갑차는 마치 고슴도치처럼 무장되어 있었다.


이레이저, 2P - 그리핀


체이서2000, 2P - 이지스4


그리핀, 2P - 이레이저


체이서2000, 2P - 이지스4


플라잉 레이, 2P - 비스트 윙


이레이저, 2P - 그리핀

다음호 예고

MISSION-2
- AREA 1 고공
- AREA 2 해안
- AREA 3 사막

MISSION-3
- AREA 1 적군의 시내
- AREA 2 적군의 총지휘 본부
- AREA 3 적 비밀의 병기

세이부 개발(라이즈)

게임챔프는 창간 5주년을 맞아 그동안 한국은 물론 일본의 매체에도 한번도 공개하지 않은 세이부(라이즈)의 개발실에 들어가는데 성공했다. 세이부 개발은 1982년 세이부 전자라는 이름으로 설립되어 그동안 아케이드용으로 많은 히트작들을 만들어냈다. 1991년 세이부 개발은 개발팀을 라이즈라는 회사로 분리 독립시켜 개발은 라이즈가, 유통은 세이부 개발이 전담하는 체제를 확립했다.


세이부 축구의 메인 프로그래머 요시다 히로시 씨

대표작

너클 조(1985년 12월), 라이덴(1990년 6월), 세이부 컵 사커(1992년 5월), 제로 팀(1993년 5월), 라이덴2(1993년 12월), 라이덴DX(1994년 7월), 바이퍼 페이즈 원(1995년 6월), 라이덴 파이터즈(1996년 10월) 외 다수


세이부 개발실 전경


라이덴 파이터즈2 개발팀


세이부 컵 사커


라이덴

라이덴에 필적하는 유일한 종스크롤 슈팅

스트라이커즈 1945 II



이번에는 전작과 비해서 변경된 점이 꽤 있다. 기체의 추가와 삭제, 스페셜 게이지의 추가 등 전작과 확실히 다르다. 언뜻보면 전혀 새로운 게임이라고 착각할 정도로 많은 변화를 가져 왔다.

■ 제작사: 사이코 ■ 수입원: 원웨이 상사 ■ 발매일: 발매중

스페셜 시스템으로 무차별 고공 폭격

8방향으로 움직일 수 있는 레버와 2개의 버튼을 사용하며 전개하는「스트라이커즈 1945 II」.

전부 8개의 스테이지로 이루어진 전형적인 시스템으로 2인 동시 플레이가 가능하며 1인 플레이를 할 때보다 확실하게 눈에 띄게 어려워짐을 느낄 수 있다. 또한 26만색으로 이루어진 그래픽은 게임의 몰입도를 한층 자아내게 하며 또한 3단계의 파워숏 시스템을 자랑한다.

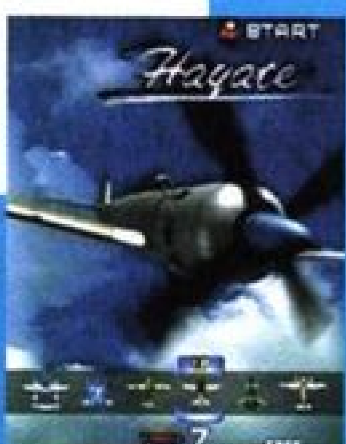


포크-울프

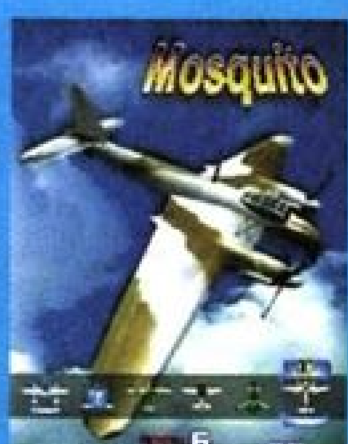
새로워진 기체와 옛 기체의 차이점

추가된 기체들

이번에 새로이 추가된 기체들은 F-5U 플라잉 판케익(F-5U Flying Pancake), 포크-울프 Ta152(Focke-Wulf ta152), Ki84하야테(Ki84 Hayate), DH98 모스콰이트(DH98 Mosquito)등이다.



Ki84 하야테



DH98 모스콰이트



F-5U 플라잉 판 케익

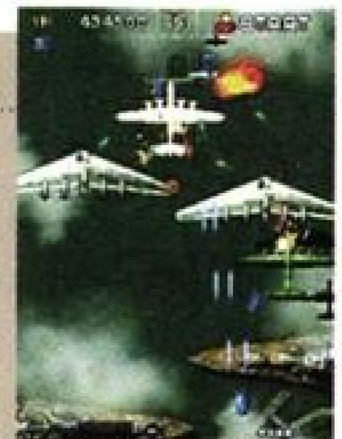
변화된 슈퍼 숏

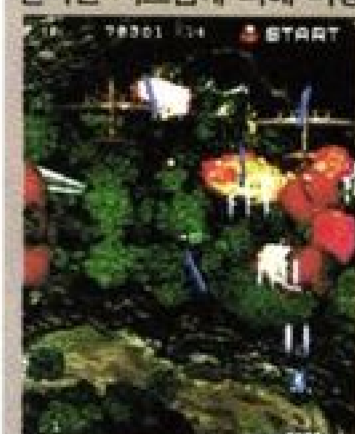
전편에서 나온 기체들의 슈퍼 숏이 변화해서 전작의 폭탄을 슈퍼 숏으로 채택했다. 그리고 새로운 기체들은 전작의 기체가 쓰던 슈퍼 숏을 쓰거나 완전히 새로운 슈퍼 숏을 쓰기도 한다. 그리고 기체에 따라서 슈퍼 숏의 범위가 틀려지게 된다.


이것이 슈퍼 숏이다.

폭탄의 변화

폭탄도 변화하여 전작에는 한번 날아가면 그만이던 것에 비해 폭탄을 쓸 때 나오는 비행기들이 그냥 지나가 버리지 않고 등장해서 적의 공격을 막아주고, 공격까지 해준다. 하지만 변화된 시스템에 의해 비행기들은 일정량의 공격을 받으면 터지든지 아니면 그냥 후퇴해 버린다.

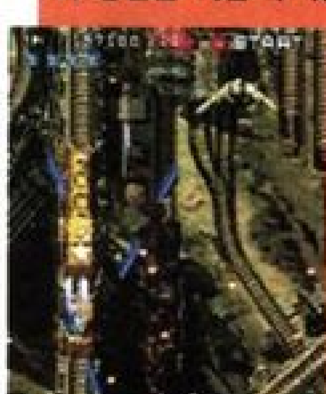

폭탄을 쓰면 나오는 비행기



내구력의 한계를 넘어 터져버렸다

스페셜 게이지의 채택

스페셜 게이지에 의해서 슈퍼 숏의 변화가 생기게 되었다. 스페셜 게이지는 레벨의 차이에 따라서 파워, 지속시간, 방어능력 등이 변화한다. 레벨 1,2는 그다지 차이가 없지만 레벨 3이 되면 엄청난 위력과 지속시간, 거의 모든 적의 총알을 막을 수 있게 된다. 레벨을 올리는 방법에는 2가지가 있다. 하나는 적을 마구 죽이는 방법이고, 또 하나는 파워업 아이템을 먹는 것이다.



스페셜 게이지

적 기체들의 변화

가끔 전작의 보스가 중간에 등장한다. 하지만 역시 기체의 변화에 따라 전작의 보스는 그냥 심심풀이밖에 되지 않는다. 공격의 범위가 넓지만 내구력이 약한 관계로 보통 폭탄 1~2방 정도면 무난하게 죽일 수가 있다. 그러나 전작과 같이 무기를 날리다 주는 적의 변화는 없다. 전작에서도 맨처음에 그냥 2개의 파워업 아이템을 준 것과 같이 이번에도 2개의 아이템은 기본으로 준다.


전형적인 파워업 아이템

스테이지의 특징

전작과 비슷한 시스템을 가지고 등장한 스트라이커 1945 II 그러나


적의 공격이 더욱 거세졌다!

이번에도 변함없이 RETURN시스템을 착용하였다. 즉, 전 8스테이지로 이루어진 것을 클리어하고 나면 맨 처음부터 시작한다는 것이다. 하지만 역시 처음으로 되돌아 갈 때는 엄청나게 어려워진다. 적기의 공격이 더욱 거세지는 등 단순히 그냥 돌아 가는 것을 생각한다면 폭탄의 소비량이 엄청나게 늘어날 것이다. 그리고 역시 전작의 시스템을 이어받아서 비행기별로 처음 시작하는 스테이지가 다르다.

BOSS 공략법

BOSS는 각각의 패턴이 있으므로 중요한 부분만 체크해 보겠다.

게다가 보스들은 한번 터지고 나면 다시 변신해서 공격을 한다.

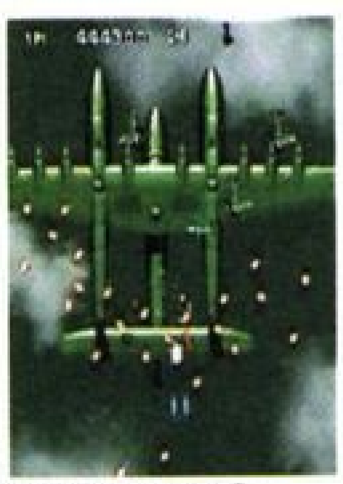
BOSS 아이론 가스켓 TYPE-BATTLE AIR SHIP



앞으로 다가오는 것에 주의하자

거의 초대형급인 '떠다니는 항공 모함' 아이론 가스켓이란 이름 만큼 위력도 대단하다. 우선 맨처음에 등장하며 가장 뒷쪽의 갑판이 열리면서 대포의 공격이 쏟아진다. 그것을 파괴하면 우선 적기가 나타나는데 그놈들을 죽이다 보면 항공모함의 중간 부분이 열리면서 적들이 공격한다. 이제 이것들을 처치하고 나면 마지막으로 최종기체가 분리되어 공격을 한다. 여기서 주의할 것은 갑자기 앞으로 올 때 엄청난 양의 총알을 퍼붓는데 속전속결로 없애 버리자.

BOSS 시유미 타입0 TYPE-HUGE FLYING BOAT



보스"SYUMI Type0"

P-38 Lightning의 거대화 비행정이라고 생각하면 될 기체이며 처음의 공격 패턴은 매우 단조로우므로 그냥 잘 피하면서 격추시키자 그러면 밑의 날개부분이 사라질 것이다. 이제 남은 기체를 공격하면 갑자기 터지면서 변형하는데 최대한 빨리 양쪽의 날개를 없애자.



양쪽의 날개에 주의하자

BOSS 골리아스 TYPE-ARMORED TRAIN

대형 장갑차로서 처음에 나올 때 바짝 붙어서 공격을 한 후 아래쪽에서 계속 공격을 해대면 그냥 파괴할 수 있다. 그러면 뒷쪽으로 로봇이 나오는데 가끔 뒤로 적의 기체 5개정도를 내보내는데 최대한 빨리 없애고 공격하자.



보스"GLIATH"



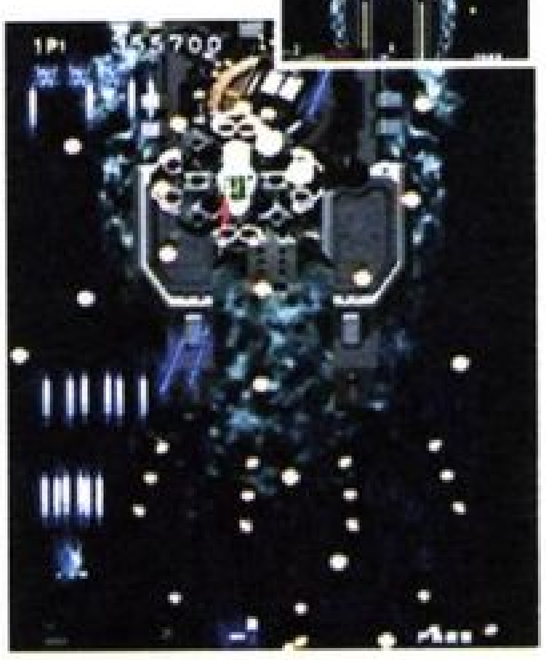
이것에 주의 하자

BOSS 그립 제플린 TYPE-SUPER CARRIER

타입명 그대로 거대급 전함. 우선 가운데 있는 포를 없앤 후 왼쪽 위에 있는 사령실을 없애면 전함 뒷쪽이 분리된다. 우선 갑판을 없애고 나머지를 없애면 중간에 있는 연결 기체가 공격을 한다. 하지만 공격의 패턴은 좌, 우로 움직이면서 포를 쏘는데 패턴을 잘 익혀두자.



보스"GRAF ZEPPELIN"



좌,우로 흔들어 대며 공격을 한다

BOSS 롬멜 TYPE-FORTRESS

한 나라로 이루어진 스테이지. 처음에 나오는 것은 대포로서 정 가운데에 있는 것만 부수면 진행 할 수 있으니 최단 시간 클리어를 원하면 그냥 가운데 것만 부순 후 앞쪽으로 진행해서 처음부터 폭탄을 쓰거나 스페셜 게이지가 충만해 있다면 그냥 슈퍼 숏을 써버리자. 보스는 내구력이 엄청나게 약하므로 그냥 폭탄 1방으로 공격하면 쉽게 공략할 수 있다.



보스"ROMMEL"

BOSS 크로스 싱커 TYPE-GIGANTIC SUBMARINE

양쪽에 적의 포대가 있고 윗쪽에 좌, 우로 움직이는 대포가 있다. 우선 좌, 우에 있는 포대를 없애자 좌우에 있는 포대는 번갈아 가면서 공격을 하므로 한쪽부터 차례로 없애면 쉽게 없앨 수 있다. 마지막으로 가운데 포대를 없애고 나면 보스인 잠수함이 나온다. 우선 한번 파괴시키면 잠수함이 통채로 뜨는데 우측에 보이는 드릴같은 것을 주의하자.



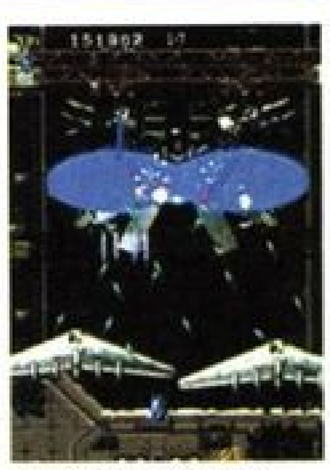
보스"CROSS SINKER"



이것에 주의하자

BOSS 블럭·에이드 TYPE-??????

이곳에서는 다른 곳과는 틀리게 중간 보스가 등장하는데 캐릭터에 따라서 전작에 나오는 바리어를 쓰는 보스가 등장하기도 한다. 타입이 알려지지 않은 것으로 처음에는 탱크 같은 것이 나오고 나중에는 사령실만 따로 이동하여 다른 부품과의 합체를 통해 로봇으로 공격을 한다. 여기서는 맨처음에 나오는 포대의 앞부분을 그냥 열심히 공격해 파괴후 폭탄과 레벨업 아이템을 얻자. 그리고 포대는 그냥 열심히 싸워서 없애자. 마지막으로 로봇은 중간중간에 발사하는 레이저를 조심하면서 싸우면 이길 수 있다.



전편의 보스가 중간 보스로 등장한다



레이저를 조심하자

BOSS ?????? TYPE-??????

이름, 타입 모두 알려지지 않은 마지막 보스이다. 우선 처음에 나오는 적기에 주의하자. 맨처음에 나오면 가차없이 레이저포를 쓰는데 넓이가 광범위하므로 적기가 앞으로 오면 최대한 멀리 떨어지자. 적기를 처치하고 나면 약간 앞으로 진행한다. 그러면 최종 보스가 등장하는데 분리되자마자 공격을 하지 말고 약간 기다렸다가 공격을 하자. 맨처음 폭파 시키면 두번째로 게모양 형태로 나오는데 총알을 무더기로 쏜 후에 이동하는데 바로 최대한 밑으로 따라붙어서 가면 공격을 피할 수 있으니 잘 피하면서 공격을 하면 폭파 시킬 수 있다. 이제 한번더 폭파 시키면 진짜 마지막으로 공격을 하는데 여기서 폭탄을 아끼지 말자. 현실적으로 마지막인데다 폭탄을 한번도 안쓰고 날아오는 총알을 피하기는 거의 불가능하기 때문이다.



엄청난 위력의 레이저 포



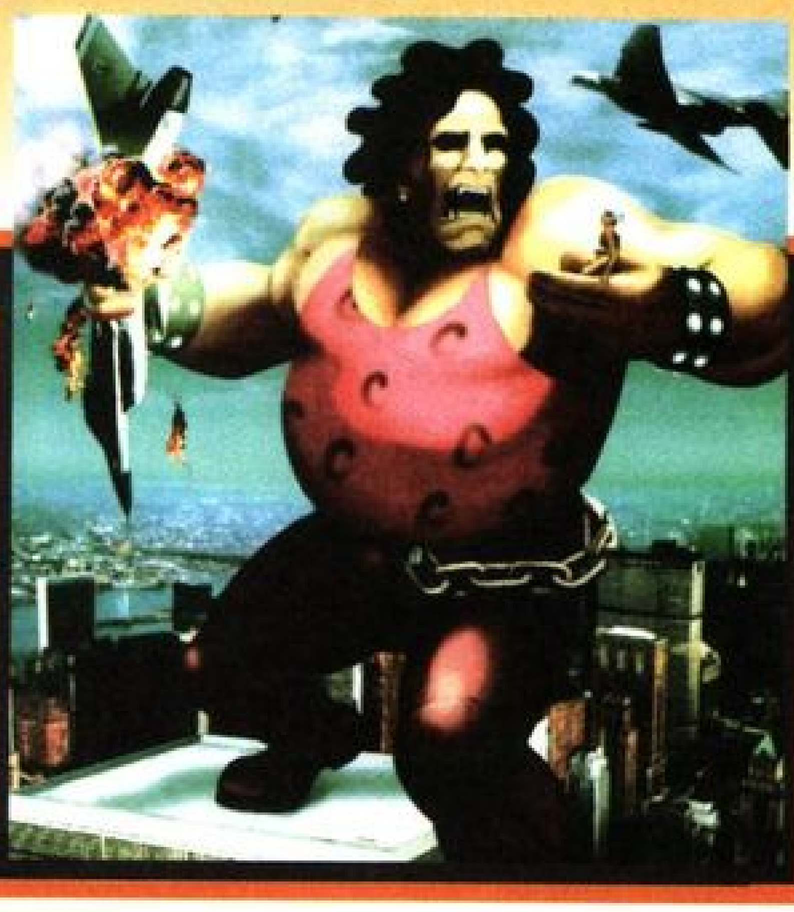
바로 이곳에서 피하면 된다

캐릭터별 필살기 대공개

스트리트 파이터3 세컨드 임팩트

드디어 캡콤에서 내놓은 스파3 세컨드 임팩트. 이번에는 보너스 게임, 레벨의 채택, 캐릭터들의 난입, 고우키의 등장 등으로 인하여 전혀 새로운 느낌을 가질수 있게 되었다. 그럼 새로운 느낌의 전사들을 만나보자.

■ 제작사: 캡콤 ■ 유통사: 동양 A.M. ■ 발매일: 97년 11월 초



신 캐릭터 등장으로 더 강해졌다!

시스템

전작과 동일한 CP Ⅲ시스템의 채택으로 인해 조작성은 전작과 같으나 이번에는 타이밍을 맞추기가 더욱 어렵게 되었다. 그리고 전 캐릭터 공통으로 있는 블로킹은 전보다 블로킹 하기가 더욱 쉬어져 초보자도 블로킹을 익힐 수 있게 되었다.



이것이 블로킹이다

EX필살기의 도입

완전히 독특한 EX필살기라는 것이 생겼는데 이것은 커맨드를 입력할 때 버튼을 두 개 이상 누르면 나오는 것이며 파워와 스피드가 갑자기 증가하나 파워게이지를 일정량 소모한다는 것이 단점이라고 할 수 있다.


EX필살기

난입 캐릭터의 등장!

전작과 다르게 이번에는 각 캐릭터별로 일정조건을 성공하면 난입 캐릭터가 등장한다. 또한 마지막에는 고우키가 난입하는 경우도 발생한다.



캐릭터가 난입한다.

캐릭터	난입 캐릭터
류	숀
알렉스	켄
윤	유리안
네크로	이부키
이부키	엘레나
휴고	윤
숀	양
유리안	알렉스
엘레나	류
양	오로
더들리	휴고
켄	더들리
오로	네크로

이번에는 보스가 없다!?

이번 시리즈에서는 각 캐릭터에 따라서 마지막판의 상대가 틀려지고 나오는 대사 또한 틀려진다.



켄의 마지막 상대 류!

고우키의 난입과 진 고우키의 등장!?

아직까지 정확히 밝혀진 바는 없지만 스테이지 6에서 동캐릭터가 나오면 가능한 것으로 알고 있다. 그리고 현재까지의 조건을 보면 우선 한번도 지지 않고 레벨도 5 이상 되어야 한다. 진 고우키가 나오게 하는 방법은 고우키를 슈퍼 피니쉬로 이기면 고우키가 다시 일어나며 진 고우키로 변한다.


고우키가 난입한다!


진 고우키로 변한 고우키!


진 고우키의 파워는 엄청니다



챌리어트 테클	←모아서→+K
파이올런스 니 드롭	↓모아서↑+K
데인저러스 페드베드	↓+↑+P
메탈릭 스피어	↓↘→+P
슈퍼 아츠	
타일런트 퍼니쉬	↓↘→↓↘→+P
유피텔 선더	↓↘→↓↘→+P
에이지 스리프렉터	↓↘→↓↘→+P

휴고



자이언트 팜 봄버	↓↙←+P
문설트 프레스 레버	1회전+P
숏 다운 백 브리커	→↓↘+K
몬스터 랠리어트	↓↘→+K
울트라 스루	→↘↓↙←+K
슈퍼 아츠	
기가 스프리커 레버	2회전+P
메가톤 프레스	↓↘→↓↘→+P
해머 마운틴	↓↘→↓↘→+P

윤



철산고	→↓↘+P
절초보법	↓↘→+P
선궁퇴	↓↘→+K
호박자	↓↙←+P
전방전신	→↘↓↙←+K
슈퍼 아츠	
양포	↓↘→↓↘→+P
창뇌연격	↓↘→↓↘→+K
환영진	↓↘→↓↘→+P

양



당랑산	↓↘→+P (연속 입력 가능)
선궁퇴	↓↘→+K
백호쌍장타	↓↙←+P
전방전신	→↘↓↙←+K
슈퍼 아츠	
뇌진마파권	↓↘→↓↘→+P
전신선궁퇴	↓↘→↓↘→+K
성영연무	↓↘→↓↘→+P

류



파동권	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권선풍각	↓↙←+K (공중 가능)
상단족도차기	←↙↓↘→+K
슈퍼 아츠	
진공파동권	↓↘→↓↘→+P
진. 승룡권	↓↘→↓↘→+P
뇌인파동권	↓↘→↓↘→+P (가드 불능)

휴고



고무	↓↘→+P (공중에서)
뇌타	→↘↓↙←+P
목꺾기	←↙↓↘→+K
바람 가르기	→↓↘+K
츠무지	↓↙←+K 후에 K
비연	←↓↙+K
슈퍼 아츠	
하주작	↓↘→↓↘→+P (공중에서)
등룡	↓↘→↓↘→+P
파심충	↓↘→↓↘→+P

켄



파동권	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권선풍각	↓↙←+K (공중 가능)
슈퍼 아츠	
승룡열파	↓↘→↓↘→+P
신룡권	↓↘→↓↘→+K (연타)
질풍신뇌각	↓↘→↓↘→+K

엘레나



스크래치 호일	→↓↘+K
라이노혼	←↙↓↘→+K
미레트 스매쉬	→↘↓↙←+P
스핀 사이즈	↓↙←+K (연속 입력 가능)
슈퍼 아츠	
스피닝 비트	↓↘→↓↘→+K
브레이브 댄스	↓↘→↓↘→+K
히링	↓↘→↓↘→+P

알렉스



플래쉬 촙	↓↘→+P
파워 봄	→↘↓↙←+P
에어니 스매쉬	→↓↘+K
에어 스탬피트	↓모아서↑+K
슬래쉬 엘보	←모아서→+K
슈퍼 아츠	
하이퍼 봄	레버 1회전+P
부메랑 레이드	↓↘→↓↘→+P
스탠건헤드베드	↓↘→↓↘→+P

숀



숀 태클	←↙↓↘→+P 버튼을 누른 후 떼고
드래곤 스매쉬	→↓↘+P
토네이도	↓↙←+K
류비칵	↓↘→+K
슈퍼 아츠	
하도우 버스터	↓↘→↓↘→+P
쇼류캐논	↓↘→↓↘→+P(연타)
하이퍼 토네이도	↓↘→↓↘→+P

더들리



제트 어퍼	→↓↘+P
머신건 블로	←↙↓↘→+P
덕킹 스트레이트	←↙↓↘→+K 이후 P
크로스 카운터	→↘↓↙←+P
선더 볼트	↓↙←+K
슈퍼 아츠	
로켓트 어퍼	↓↘→↓↘→+P
롤링 선더	↓↘→↓↘→+P(연타)
콕 스크류 블로	↓↘→↓↘→+P

네크로



전자 블래스트	→↓↘+P(연타)
토네이도 훅	←↙↓↘→+P
플라잉 바이퍼	↓↙←+P
스네이크 팡	←↙↓↘→+K
라이징 코브라	↓↙←+K
슈퍼 아츠	
초전자 스톰	↓↘→↓↘→+P(연타)
슬램 덩크	↓↘→↓↘→+P
일렉트릭 스네이크	↓↘→↓↘→+P

오로



일월장	←모아서→+P
귀인미	↓모아서↑+P
인왕력	→↘↓↙←+P
인주던지기	↓↘→+K (공중 가능)
슈퍼 아츠	
귀신력	↓↘→↓↘→+P 후에 상대에게 다가가서 P
야행귀	↓↘→↓↘→+P
천구석	↓↘→↓↘→+P

라쿤 월드 RACOON WORLD



■ 제작사: 이오리스 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 97년 11월 중

3D로 무장한 너구리의 부활

이 게임은 1980년대 중반 국내 오락실에 없는 곳이 없을 정도로 대중적인 사랑을 받았던 통칭 '너구리'라는 게임과 같은 컨셉으로 제작되었다. 그러나 게임 방식은 당시의 게임과 그다지 차이가 없지만 그래픽이나 스토리에 있어서는 너구리와는 비교할 수 없을 정도로 탄탄하게 구성되어 있다. 특히 '이오리스'라고 하면 국내 최고의 3D 그래픽 기술을 가지고 있는 메이커이기 때문에 이 게임의 비주얼은 현재 나와있는 어느 게임보다도 깔끔하고 부드러운 움직임을 자랑한다.



○게임의 남자 주인공인 나우도이가 등장하는 깔끔한 비주얼



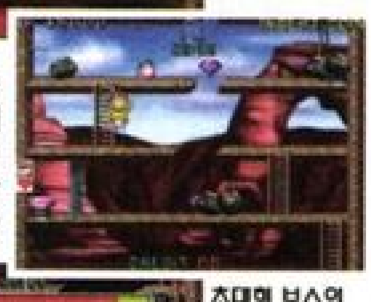
○연인 사이였던 나우도이와 쇼켄조, 원래 나우도이는 H.O.T의 강타를 닮치는 인물이었다고 함

여성 게이머를 위한 다양한 시스템

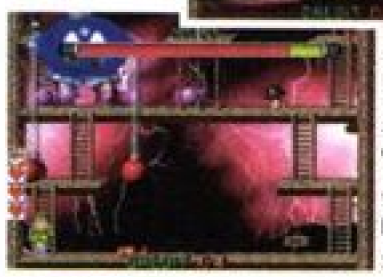
라쿤 월드의 특징은 아이템 스타일의 롤링 타일 보드와 게임의 배경으로 사용된 버티컬 스크롤이 게임의 흥미를 배가시키고 있다. 또 스테이지마다 등장하는 아이템의 수가 다양해 오랫동안 즐겨도 질리지 않으며 귀여운 캐릭터와 재미있는 설정으로 여성 게이머들에게 크게 어필할 것으로 보인다.



스테이지의 배경도 황혼의 바닷가, 공단 지역, 변화한 시가지 등 다양하게 바뀐다



게임 내에는 다양한 아이템이 존재하며 덤블링 발판을 이용한 액션도 가능하다



초대형 보스의 등장. 그는 스프링 주먹을 이용해 사다리를 올라오는 나우도이를 공격한다

RACOON WORLD STORY

지금으로부터 1,000년전 이성간의 사랑을 저주했던 마법사가 인간 세상에 부활했다. 부활한 마법사는 전보다 더욱 강력해진 마법의 힘을 이용해 연인 사이였던 나우도이와 쇼겐죠를 너구리와 여우로 변하게 만드는 주문을 걸어 버렸다.
나우도이와 쇼센죠가 원래의 사람 모습으로 돌아오려면 백옥 구슬이 필요했다. 너구리와 여우로 변한 이 두 사람은 구슬을 찾기 위해 길을 떠나게 된다. 과연 너도이와 쇼겐죠는 사람으로의 부활과 사랑을 찾을 수 있을 것인지…

링키 파이프 LINKY PIPE



■ 제작사: 이오리스 ■ 장 르: 퍼즐 ■ 발매일: 97년 11월 중

파이프를 이용한 새로운 퍼즐 게임

링키 파이프의 기본적인 게임 방법은 기존의 퍼즐 게임과 유사한 편이다. 그러나 위에서 떨어져 내려오는 아이템을 특이하게도 '파이프'로 채택하면서 더욱 다양한 퍼즐의 조합을 기대할 수 있다. 다양한 모양을 가진 파이프의 연결성과 상쇄성을 이용해 자신만의 기술을 습득할 수도 있고 스토리의 흥미로움, 2인 대전 시에 나타나는 다이나믹한 애니메이션 등으로 인해 퍼즐 게임의 진수를 느끼게 한다.



4인의 등장 캐릭터, 왼쪽부터 링, 장, 공, 쵸코



파이프 할아버지의 필살 공격

쉬운 듯 보여도 상당히 난해한 파이프의 조합

자신의 파이프를 얼마나 잘 맞추냐에 따라 상대편에게 물이 흘러 들어간다

LINKY PIPE STORY

지구로부터 수억광년 떨어진 은하계 어느 작은 별. 그 별은 희한하게도 파이프 수집에 거의 온 인생을 걸고 살아가는 할아버지 때문인지 '파이프 별'이라는 이름을 갖고 있었다.
어느날 할아버지는 괴상한 비에 물체로부터 떨어진 파이프 조각을 발견하게 된다. 몇날 며칠을 그 파이프에 대한 연구를 거듭하던 할아버지는 마침내 결단을 내리는데…
"이것이 바로 황금 파이프다! 더욱 더 큰 황금 파이프를 찾으러 떠나자!" 할아버지는 가족을 모두 데리고 황금 파이프를 찾아 여행을 떠난다.



○황금 파이프를 발견한 할아버지

○파이프에 대해 연구 중인 세사람

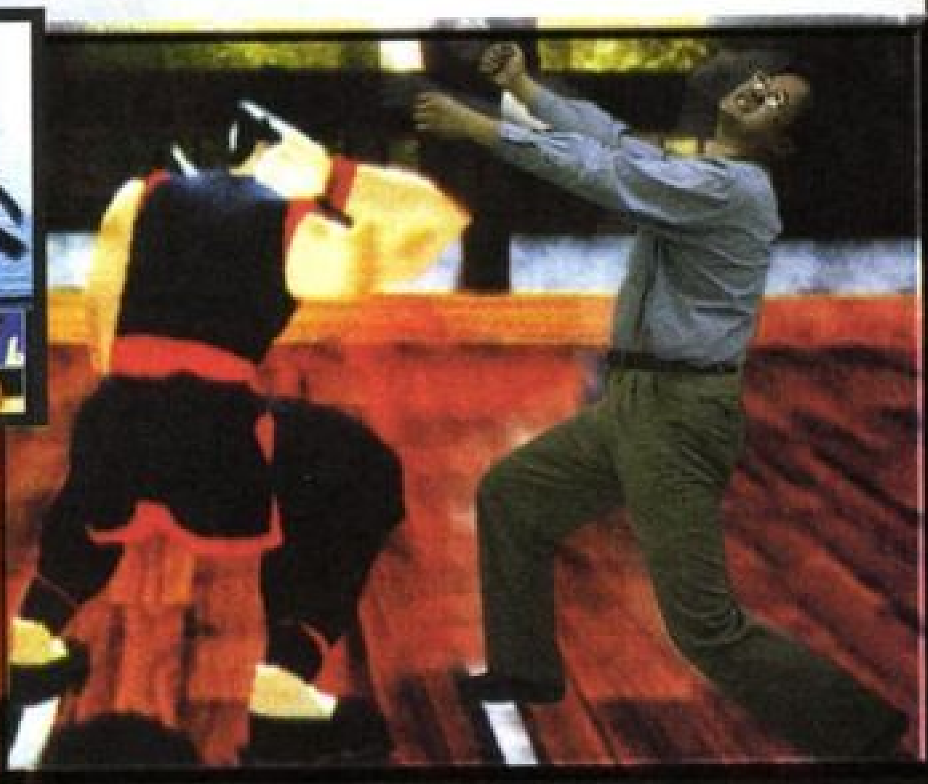


ARC반

안녕하세요! 아케이드 반 여러분! 날이 갈수록 책상 위에 쌓여가는 여러분들의 흥미 만점 사연들을 보며 생활의 낙(樂)을 찾고 있는 김또깡입니다.







이번호에는 지난호에 한번 공지를 한 탓인지 더욱 재미있고 다양한 사연들이 도착했습니다. 그럼 지금부터 여러분의 황당하고도 흥미로운 사연 속으로 들어가 볼까요?

이달의 탈락생

전지훈, 김덕우, 손호영, 김원영, 김민엽, 김종범, 송석한, 이승찬, 황특원, 용성철, 정동수, 이재준, 선도원, 이상무, 강보근, 정재환, 조상대, 김동오, 이종원, 서대인, 이승재, 권준우, 신경훈, 김충석

경파(硬派) JACKY /

저는 현재 상병 5호봉의 군발이 경파 잭키입니다. 저는 매달 비밀리에 게임 매니아인 동기 녀석과 같이 게임챔프를 사 보고 있습니다. 제가 그동안 챔프에 보낸 편지만 해도 이번이 22번째가 됩니다. 더 이상 군발이의 시린 가슴을 아프게 하지 마십시오. 저희 부대 PX에 드디어 킹오파 '95가 들어왔습니다. 그 전까지 있었던 스파 제로, 철권, 덴가이, 스트라이커 1945를 제외하고 가장 군인정신에 걸맞는 초과격액션 판타스틱 게임이 들어온 것입니다(물론 지금 바깥 세상에선 KOF '97도 한물 가고 있겠지만…). 어쨌든 군발이들 중에도 챔프의 열성 독자가 많다는 걸 알아주시고 더욱 좋은 게임 정보로 보답해 주시길 바라겠습니다. 저는 이만 GB 타마고치 밥 주러 가봐야겠습니다.

경파잭키상병님께. 오랜만에 유혹된 편지(?), 아니 군인정신이 철철흘러 넘치는 필체의 편지를 받고보니 기분이 묘해지는군요. 그동안 그렇게 많은 편지를 보내셨다는데 어찌 그리 운이 없었을까요? 어쨌든 그런악조건 하에서 챔프를 열심히 봐 주신다니 더욱 어깨가 무거워지는군요. 잭키상병님의 편지를 보니 비철파이터에 상당한 고수인 듯한 느낌이 드는군요. 경파라든가, 비연각이라든가… 그리고 참, 킹오파 '95가 PX에 들어왔다니 축하드립니다. 비록철 지난 게임이지만 다른부대에 비하면 근무 조건이 참 좋은 듯하네요. 그리고 경파잭키 님 다음부터는 아무리 군사기밀(?)이라고 해도 본명을 꼭 사용합시다. 그럼 타마고치 잘 키우세요.

(정고운)

저는 자칭 이오리의 약혼녀인 초등학생 정고운입니다. 저의 주특기는 마구잡이로 돌리는 것인데요, 컴퓨터와 대전은 잘 못해도 다른 사람과 대전은 자신있어요. 근데 저는 킹오파 '97 만화 시나리오 공모전을 만화로 그려보내는 것인 줄 알았는데 소설을 쓰는 것이더군요. (눈물이 펄펄~) 그리고 저번에 킹오파 '97 경진대회 때 얼마나 가고 싶었는데… 집이 강원도라서… SNK와 빅에이가 원망스러워요. 또깡 아저씨, 제발 이번 겨울에 또 한번 행사가 열리길 바라며…

이오리의 약혼녀 고운이에게

드디어 우리 ARC 반에 최초의 여학생이 입학했습니다. 그것도 보통 사람이 아닌 킹오파의 '명대욱'이라 할 수 있는 이오리의 약혼녀 정고운 양이 말입니다. 근데요~ 고운 양은 이름도 예쁘고 오락도 잘하는 것 같은데 몸을 병이 있군요. 그건 굳이 말하지 않아도 알겠죠. 어쨌든 ARC 반 입학을 축하드립니다. 사실 킹오파 '97 시나리오 공모전에 고운 양 말고도 만화를 보내주신 분이 꽤 있었습니다. 다음부터는 꼼꼼하게 잘 읽어 보도록 하세요. 집이 강원도라서 경진대회에 참가하지 못해 몹시 속이 상하겠지만 챔프의 현장 취재 기사를 읽으며 대리만족을 느껴 보는 것도 좋을 텐데, 물론 직접 참가하는 것보다는 훨씬 못하지만… SNK와 빅에이를 너무 원망하지 마세요. 지난 대회 때 SNK의 한 관계자가 말하기를 아시아 국가 중 한국의 킹오파 열기가 가장 뜨거웠다면서 다음번에도 다시 한번 개최할 용의가 있다고 했어요. 그럼 안녕.

박성규 /

안녕하세요. 고 1 재학생 성규입니다. 저는 초보자입니다. 특히 대전액션과는 거리가 멀죠. 그래서 실력을 키워나가려고 오락실에서 철권3를 연습하려고하면 꼭 도중에 누군가 도전을 신청해 옵니다. 저는 2라운드 연속 퍼펙트 KO로 당당히 패배했습니다. 한대도 때려보지 못하고 10단 콤보로 끝나는 제 심정을 또깡 님은 아십니까? 으-- 플레이 스테이션으로 철권3만 나와봐라! 열나게 연습해서 복수를 하고 말거야. 근데 철권3는 언제 나오는지… 남코는 제 심정을 아는지 모르는지…

성규에게. 네 글을 보니 아직 초보 게이머인 것 같은데 더욱 노력해야할 것 같구나. 특히 격투 게임은 보기에는 쉬울 것 같지만 확실한 기술을 모르면 상대를 이기기 힘들단다. 철권3 는 다른 게임에 비해 그래도 커맨드가 단순한 편이지만 10단 콤보같은 것은 쉽게 익히기 어렵단다. 성규가 아는지 모르는지 잘 모르겠지만 비교적 쉬운 10단 콤보를 몇가지 알려줄게.

(카자마 진) LK. RP. LK. LK. LP+RK. RP. RP. LP. RP

(폴 피닉스) LP. RP. LK. RP. LP. RP. LP. RK. RP. LP

그리고 PS용 철권3 는 12월 발매라는 소문이 있지만 아직 확실치 않은 것 같구나. 내 개인적인 생각으로는 내년 2, 3월경일 것 같은데… 그럼 성규가 PS 철권3의 왕자가 되기를 기원할게.

유경선 /

또깡 아저씨 안녕하세요! 저는 킹오파 '97에 나오는 신 여성 캐릭터 셸미를 미칠 정도로 좋아하고 있습니다. 미니스커트에 잘 빠진 몸매, 귀여운 목소리가 너무 마음에 들어요. 단지 앞머리가 길어서 눈이 잘 안보이는게 흠이지만요. 그런데 제가 좋아하는 셸미는 이번 '97에서 악인으로 등장했을까요? 상성 관계를 보니 좋아하는 남성 캐릭터는 야시로, 쵸비계, 장거한뿐이었습니다. (저는 이 녀석들이 제일 싫은데 말입니다) 어쨌든 다음부터는 셸미가 더 예쁘게 나오고 이오리의 애인으로 나왔으면 좋겠네요.

셸미의 연인 경선이에게

경선이와 마찬가지로 나도 셸미를 좋아한단다. 몸매도 그렇지만 대련 준비 자세 또한 환상적이지 않니. 약간 오느적거리는 그 모습 말이야. 그런데 경선이도 잘 알겠지만 셸미는 3신기 팀의 일원으로 오로치 일족이기 때문에 이번 작품에서는 악인으로 등장하게 된거야. 그리고 경선이 너에게만 얘긴데 베니마루가 셸미의 감춰진 눈을 자기에게만 보여 달라고 했다더구나. (SNK개발부 관계자의 말씀) 그리고 네가 싫어하는 장거한 등을 셸미가 좋아한다고 너무 샘 내지 마. 그 상성 관계는 기획 상에 흥미를 더하기 위해 미리 설정해 놓은 거니까. 그럼 킹오파 '98에서는 셸미가 이오리의 애인으로 나오길 빌어 보자꾸나.

이동원 /

안녕하세요. 또깡님! 저희 동네 오락실에는 200원을 넣고 하는 노래방 기계가 있습니다. 저는 어제 스트레스도 풀 겸해서 감기를 무릅쓰고 오락실에 갔습니다. 좁은 룸 안에 들어가니 공기가 탁해 코가 근질근질했지만 'DOC와 춤을' 열심히 불렀습니다. 그때였습니다. 기침과 함께 콧물과 침이 일시에 튀어나와 마이크 속으로 들어가 버렸습니다. 우웩 이런 일이… 얼른 그것을 손수건으로 닦고 노래를 끝까지 부르고 있는데 갑자기 손끝이 찌릿하고 따끔해 마이크를 놓치고 말았습니다. 손이 너무 아파 룸 밖으로 나오려는데 만점 빵빠레가 울리더군요. 정말 황당하더군요.

오락실룸 가수 동원에게

감기가 걸렸는데도 노래를 하기 위해 오락실에 가다니 정말 대단한 열성이구나. 예전에 챔프에 있었던 고바우와 X아이도 노래 부르는 것을 굉장히 좋아했는데 한번은 감기 걸린 고바우와 X아이가 노래를 부르다 둘 다 며칠 동안 끙끙 앓은 적이 있단다. 동원이도 다른 사람을 위해서라도 감기에 걸렸을 때는 공공장소에 가지 않는 것이 좋아. 네가 사용한 마이크를 다른 사람이 또 사용하면 감기 바이러스가 금방 옮을 수도 있잖아(아무리 깨끗이 닦았다고는 하지만) 다음부터는 감기에 걸리면 반드시 집에 있겠다고 아저씨하고 약속 하자. 그럼 안녕

출석표

11번 경파 잭키	12번 정고운	13번 박성규
14번 유경선	15번 이동원	

김또깡의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 또깡이와 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일

매월 20일까지

MANIA ZONE

격투 캐릭터들의 감춰진 러브 스토리 대공개

싸움도 좋지만 우리에겐 사랑이 있다!



격투 게임에 등장하는 캐릭터들의 상관도를 보면 누가 누구를 좋아하고 누구와 누구는 연인사이라든 둥 복잡한 애정 관계가 얽혀있는 경우가 상당수 있다. 이 남녀 캐릭터 사이의 관계는 격투를 제외하고 스토리만으로도 유저들의 흥미를 끌기에 충분하고 관심의 대상이 되고 있다.

챔프는 이달의 ARC매니어 존에서 격투 게임에 등장하는 캐릭터들의 숨겨졌던 러브 스토리를 찾아내 공개해 본다. 또 최고의 게임계 바람둥이라고 불리우는 베니마루의 여성 편력에 대해서도 알아본다.

시한부 우쿄의 애절한 사랑

병약한 우쿄를 키우던 어머니가 최고의 무사가 되라는 유언을 남기고 세상을 떠나자 우쿄는 검술 이외에는 모든 것과 관계를 끊고 오직 수련에만 정진하고 있었다. 조금씩 명성을 얻어가고 제자도 하나둘 생겨나기 시작하면서 무사의 길을 시작한 그에게 폐병이라는 불치의 병이 찾아왔다. 매일매일 죽음으로 다가가는 우쿄의 우수 어린 모습에 반한 여성들도 적지 않았다. 그러던 어느날 정숙한 옷차림과 온순한 미소를 가진 영주의 외동딸 오다 키리(小田 桐圭)가 나타나면서 우쿄는 사랑에 빠지고 말았다. 어느날 키리는 어머니에게 진귀한 꽃을 선물하기 위해 절벽 끝으로 가게 되었다. 그것을 본 우쿄가 위험을 무릅쓰고 대신 그 꽃을 따 주자 그녀는 우쿄에게 "전 꽃망울을 맡으면 마음이 따뜻해지는 것을 느낀 답니다"라고 말했다. 우쿄는 그녀에게 지상 최고의 꽃을 바치기 위해 마계의 입구를 찾아 여행을 떠나려하자 키리는 그런 이유로 떠날 필요는 없다고 우쿄의 무모한 여행을 만류한다. 그러나 얼마남지 않은 자신의 삶 동안에 사랑을 이루려는 우쿄는 그녀를 뿌리치고 떠나고 만다.



첫사랑을 잊지 못하는 샤를로트

샤를로트가 19살 되던 해 그녀는 베르사이유에서 열리는 무도회에 가게 되었다. 거기서 그녀는 첫사랑과의 운명적인 만남을 갖게 된다. 당당한 풍채와 핸섬한 기사가 그녀에게 춤출 것을 권유했다. (당시에 그 기사가 샤를로트에게 구애를 했다는 소문도 있음)

당시 사랑이라는 것은 순간에 이루어지는 것이 아니라 오랜동안의 감정 교류에 의해 완성되는 것이라는 풍조가 지배적이었다. 그러나 샤를로트는 그것에 구애되지 않고 그 사람에 대해 알아보기 위해 기사의 성으로 갔다. 그에 대한 주민들의 반응은 '검술과 학문을 두루 겸비한 훌륭한 기사'였고 그를 존경하는 사람들도 많았다. 샤를로트의 가슴은 마구 뛰기 시작했다. 그와 당장 결혼하고 싶었지만 여자의 자존심 때문에 몇개월을 기다리고 있었다. 그러던 어느날 그가 병에 걸려 죽었다는 소문이 들렸다. 그 후 샤를로트가 연애를 한다는 이야기는 한번도 들리지 않았다. 아마 첫사랑을 잊지 못해 그랬을 것이라는 의견이 지배적이지만... 또 한편에서는 그 만큼 멋진 남자를 아직 찾지 못했다는 이야기도 있다.



한 소녀를 사랑한 아마쿠사

원래 아마쿠사는 카톨릭 신자였다. 그다지 열렬한 신자는 아니었지만 그가 매주 미사에 참석하는데에는 한가지 이유가 있었다. 아주 귀엽고 노래를 잘 하는 한 소녀를 보기 위해서였다. 아주 밝은 성격으로 장난치기를 좋아하던 그 소녀는 아마쿠사에게도 서슴없이 장난을 치곤 했지만 아마쿠사는 그 소녀에 대한 감정 때문에 그녀 앞에만 서면 얼굴이 벌개지기만 했다.

아마쿠사의 아버지는 원래 무사였지만 세키바라의 전쟁에서 패배해 집안이 몰락하고 소작농이 되었다. 그래도 전통과 격식을 따르는 가풍은 그대로 이어져 내려와 아마쿠사도 집안의 가풍에 따라 점차 강인하게 성장해 갔다. 그리고 몇년 후 아마쿠사가 17세 되던 해 그는 그녀에게 사랑을 고백하고 결혼을 약속받았다.

한편 아마쿠사는 카톨릭 교도의 맹주로서 유명해졌고 카톨릭 교를 탄압하던 막부의 군과 전쟁을 하게 되었다. 그러나 아마쿠사 군은 패배하고 카톨릭 교도는 거의 멸망하게 되었다. 전쟁 후 아마쿠사는 그녀를 찾았지만 그녀를 본 사람은 아무도 없었다고 한다.



켄과 일라이저 사이를 반대한 가일

어느날 켄은 자신이 좋아하는 스파게티를 해 먹기 위해 슈퍼마켓에 갔다. 한참 쇼핑을 하고 있을 때 복면을 한 강도 3사람이 총을 들고 슈퍼에 난입했다. 그들은 총을 쏘며 주인을 위협했지만 갑자기 나타난 켄의 승룡권에 맞고 거의 초주검이 되어 버렸다. 이때 이 광경을 지켜보던 일라이저는 켄을 사랑하게 되었고 결국 그들은 결혼을 약속했다.

결혼식 당일. 작은 교회에서 행해졌던 이들의 결혼식에 이상한 머리 스타일을 한 사나이가 들어와 외쳤다. "저런 녀석을 우리 집안에 들어오게 할 수 없어! 이 결혼은 무효야!" 그는 다름아닌 가일이었다. (가일은 일라이저의 언니인 유리안의 남편이었다)

결혼식장은 순간 아수라장이 되었다. 켄의 승룡권과 가일의 소닉 붐이 난무하면서 몇시간 동안 싸움은 계속되었다. 결국 두 자매의 설득으로 싸움이 겨우 끝이 나고...

켄은 자존심이 몹시 상했지만 사랑을 위해 가일에게 사과를 청하고 겨우 일라이저와 결혼할 수 있었다.



소문의 격투 커플들

앤디 보가드와 시라누이 마이 커플

아랑전설 때부터 앤디 보가드를 사랑하고 있는 마이는 드디어 킹오파 '97에 와서 웨딩 드레스를 입고 대전에 참가하는 대담함을 보이고 있다. 이들의 사랑은 언제까지 지속될지...





쿠마와 팬더 커플



비록 동물이지만 쿠마의 팬더에 대한 사랑은 어느 인간 커플보다도 뜨겁다. 헤이하치가 샤오유를 처음 만났을 때, 샤오유의 옆에 있던 팬더에게 첫눈에 반한 쿠마는 이후 그녀에게 계속 구애작전을 펼치고 있다.

카즈야와 카자마 준 커플

철권2에서 처음 등장한 카자마 준에게 관심을 가지고 있던 카즈야는 그녀를 유혹하기 위해 집요하게 그녀를 따라다닌다. 결국 다른 격투 커플들은 이루지 못한 결혼과 2세까지 얻게 되지만 카즈야의 행방불명으로 가정의 행복은 깨지고 만다.

랄프와 레오나 커플

킹오파 '96 이꺼리 팀에 새로 합류한 레오나에게 은근한 관심을 가지고 있던 랄프. 그러나 레오나는 그를 같은 팀원 이상으로는 생각하지 않는다. 언제나 레오나의 주위를 맴도는 랄프는 어느날 그녀에게 자신의 마음을 고백했다. 그때부터 레오나가 폭주하기 시작했다는 믿지 못할 소문도 있다.



전혀 여자에 관심 없을 것 같은 격투 캐릭터 BEST 10

1. 망월쌍각 (이유 : 직업이 스님인데다가 얼굴이 엄청 못생겼다는 소문이 있음)
2. 킹 (이유 : 신부이기 때문에 여자에 관심을 가지면 교리상 죄악이 됨)
3. 최번개 (이유 : 왜소하고 보잘 것 없는 외모 때문에)
4. 순제 (이유 : 나이가 너무 많고 힘이 딸리기 때문에)
5. 달심 (이유 : 기형적인 몸 때문에 그를 좋아할 여자가 있을까?)
6. 다이몬 고로 (이유 : 결혼은 했지만 부인과 있는 시간보다 유도를 하는 시간이 많다)
7. 고우키 (이유 : 인상에서 나타나듯이 여자에게는 관심 조차 없음)
8. 진 겐사이 (이유 : 나이도 그렇지만 그는 술을 더 좋아한다)
9. 머드맨 (이유 : 워낙 미개한 종족이기 때문에 여자를 모른다)
10. 왕진레이 (이유 : 여자에게 전혀 관심이 없어 독신으로 살고 있다)

여자를 밝힐 것 같은 격투 캐릭터 BEST 10

1. 베니마루 (킹오파의 모든 여성들에게 접근하는 최고의 바람둥이)
2. 루갈 (매튜어와 바이스 등 2명의 여비서를 둘 정도로 호색한이다)
3. 데빌 카즈야 (나나, 카자마에게 추근덕대는 등 상당히 여자를 밝힌다)
4. 미스터 빅 (언제나 여자들을 데리고 다닌다)
5. 기스 하워드 (그의 수첩에는 격투가 이외에도 여자들의 전화번호가 가득하다)
6. 이오리 (터프가이함으로 여성들을 마구 유혹한다)
7. 첸신잔 (외모는 볼품없지만 의외로 여자를 좋아한다)
8. 조 히가시 (그가 벌거벗고 다니는 데에는 특별한 이유가 있다고 함)
9. 시이 켄수 (아테나 이외에도 많은 여고생을 좋아한다)
10. 켄 (일라이저와 결혼하기 전까지 스파 최고의 미남으로 여자들에게 상당히 인기가 있었음)

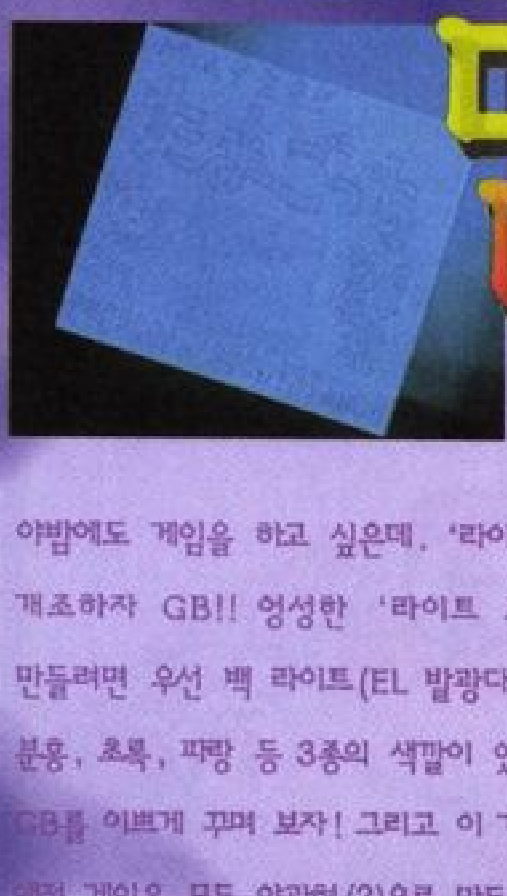


매니어 흥미기획





야광 GB 만들기



제작 및 글 : 최강원(은곡공고)

야밤에도 게임을 하고 싶은데, '라이트 보이'를 이용해도 잘 안보이고. 에라, 개조하자 GB!! 엉성한 '라이트 보이'여 이제는 안녕이다. 야광 GB를 만들려면 우선 백 라이트(EL 발광다이오드)를 구입해야 한다. 백 라이트에는 분홍, 초록, 파랑 등 3종의 색깔이 있으니 가가자 취향에 맞는 색으로 자기의 GB를 이쁘게 꾸며 보자! 그리고 이 기술을 잘 이용하면 야광 타마고치 등 각종 액정 게임을 모두 야광형(?)으로 만들 수 있다.

준비물 : Y형 드라이버, +드라이버, -드라이버, 백 라이트(원래는 EL 발광다이오드로 용산에서 그렇게 부르며 구입도 가능) 인버터, 양면테잎, 알콜(휘발유도 가능), 면봉 두개, 실리콘 접착제(고체당), 인두, 납, 페스트, 배선용 전선(단선), +비스(나사), 물론 GB는 당연!!

자! 그럼 만들어 보자

야광 GB의 만드는 방법을 독자들의 편의를 위해 플로차트 형식으로 꾸며 보았다. 그럼 1번부터 차근차근 따라 오기 바란다.

1 GB의 분해

GB 뒷면의 Y 형 나사를 준비해 둔 Y 형 드라이버로 푼다. 드라이버가 없을 때에는 근처의 게임기 수리센터나 용산의 게임포인트로 가지고 간다. 모두 풀었으면 '+비스'로 교체한다.

나사를 풀고나서 무턱대고 당기지 말자. 이유는 안쪽에 GB 사이를 이어주는 필름선이 있기때문이다. 필름선은 건전지가 있는 곳의 것을 빼도록 한다.



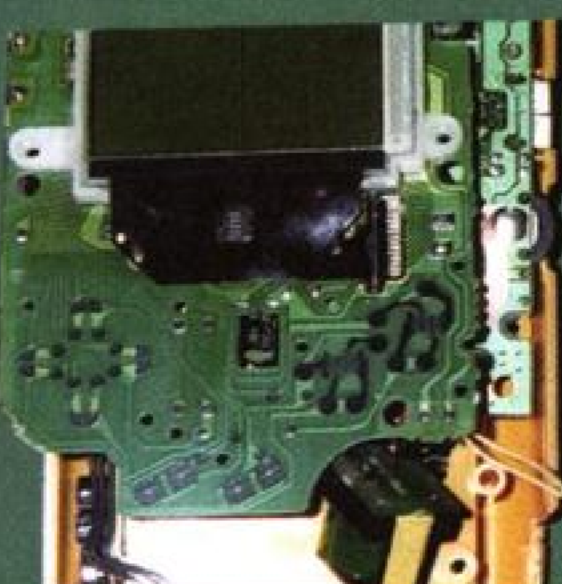
액정 쪽의 나사를 모두 푼다. 이때역시 무리해서 들어 올리면 약한 기판이 부러질 염려가 있다.

2 준비 단계

기판을 들어올린 후 뒤집어 보면 액정이 보인다. 여기서 주의할 것은 약한 필름선이다. 이 필름선은 매우 약하므로 주의 하도록하자. 한순간의 실수가 GB를 다시 사야하는 경우까지 갈 수도 있다. 액정의 바로 아래를 보면 작은 나사가 필름선을 고정시키고 있다. 잘 풀도록 하자. 그다음 '-드라이버'를 가지고 액정화면을 들어내도록 한다. 이때 액정이 깨지지않게 조심하도록 하자. 액정을 들어올리면 작은 스폰지 두개가 있다. 중요한 부품이므로 나사와 같이 보관한다.

그러면 필름을 주의하면서 액정을 뒤집자. 그리고 액정 뒤의 투명 아크릴지를 제거한다. 여기서 주의! 이제 남은 것은 알루미늄. 아주 안떨어 진다.

그렇다면? '-드라이버'를 이용하도록 하자. 그러나 매우 정교하고 힘든 작업이 될 것이다. 왜냐하면 액정과 필름선이 붙어 있기 때문이다. 제거할 때에는 천천히 조심스럽게 하자. 힘이 들어가면 액정에 기스가 나거나 깨이는 일이 생기기 때문이다.



전부 제거한 후에는 찌거기와 함께 접착제를 제거해야 한다. 면봉에 알콜(휘발유)을 묻혀서 깨끗하게 제거하자. 이제부터 진정한 개조가 이루어진다. 이 상태에서 완성되기 전에 게임을 즐기고 싶은 사람은 액정 뒤에 회색종이와 스폰지를(나사와 함께있던)붙이고 조립하자. 그러면 게임을 즐길 수 있다.

3 백 라이트의 구입

이제는 백 라이트를 구입해야 한다. 구입처는 용산 전자랜드 지하

상가에 있는 송화전자에서 구입하도록 하자. 살 때에는 가장 넓은 것을 구입하도록 하자. 사면서 인버터도 사야하니 돈을 넉넉히 들고 가도록 한다. 가격은 백 라이트가 3,000원 인버터가 4,000원선이다. 필자는 두개를 구입했다. 비싼만큼 가치가 있을 것이다. 이번에는 GB의 액정의 크기와 맞는게 없어서 두개를 구입한 후 잘라서 사용했다. 참고로 백 라이트는 분홍색, 연두색, 파란색이 있으며 백 라이트의 조립은 의외로 어렵다. 세심한 주의가 필요하니 지루해도 끝까지 읽고 설명대로 하기 바란다.

4 백 라이트의 가공

백 라이트는 두꺼운 종이라고 생각하자. 일단은 코팅을 벗긴다. 이때 위쪽의 접지단자는 코팅을 조금 남기도록 한다. 끊어지지 않도록 하자. 만일 접지단자가 빠져도 흥분하지말고 양면 테잎을 조금 잘라서 한쪽에만 붙이고 다시 집어 넣는데 은색선이있는 쪽에 양면테잎을 넣지 않는다. 그리고 액정에 맞게 자르도록 하자. 아깝지만 과감히 자른다.

5 인버터

인버터. 참 힘들다. 특히 납땜하기가 힘들다. 인버터의 다리는 모두 3개이다. 나머지는 모두 잘려나가고 없다. 다리를 볼 때 글씨가 거꾸로 가도록 놓고 보자. 이렇게 하는 것이 보기 쉽다.

6 조립

백 라이트에 나와있던 접지용 다리를 인버터의 좌측에 있는 두 개의 다리에 붙여야 한다. 그러기 위해서는 선을 빼와야 한다. 여기서부터는 납땜을 해야 함으로 화상에 주의하자. 조립부분 역시 이 글에서 가장 중요한 부분이므로 플로챠트형으로 설명하도록 하겠다.

Ⅰ) 인버터 좌측에 나온 두개의 다리에서 선을 빼온다. 좌상에는 두개, 좌하에는 세개를 준비해 둔 전선으로 빼온다. 배선은 꼭 한개짜리를 사용하며 선은 최대한 여유있게 뽑는다. 여기서 뽑는다는 말은 납땜으로 배선한다는 이야기이다.



Ⅱ) 오른쪽 다리에서 선을 한개씩 뽑는다. 우하의 다리는 최대한(2.5배)으로 뽑는다.

Ⅲ) 위의 과정을 다 마쳤으면 다시 백 라이트로 넘어가도록 하자. 백 라이트는 흰쪽에서 빛이 나오니 은박쪽에 양면테잎을 붙이고 그다음 종이를 붙여 떨어지지 않도록 하자. 그후에 스폰지를 백 라이트에 양면 테잎으로 은박이 있던 곳에 붙인다.

Ⅳ) 액정에 넣기 전에 액정을 둘러 싸고있던 보호대를 가공해야 한다. 윗부분을 니퍼로 자른다. 그후 백 라이트를 액정 뒤에 넣는다.

Ⅴ) 인버터에서 미리 준비했던 왼쪽선을 하나씩 납땜한다. 이때 주의할 것은 선을 구분해야 한다는 점이다. 상하에 하나씩 이용해서 백 라이트에 있던 접지단자에 붙인다. 참고로 백 라이트에는 극성이 없다. 모두 붙이면 좌하에 선이 하나가 남는다.



Ⅵ)선을 액정 뒤쪽으로 넘긴다. 이때 유리테잎으로 고정을 시킨다.

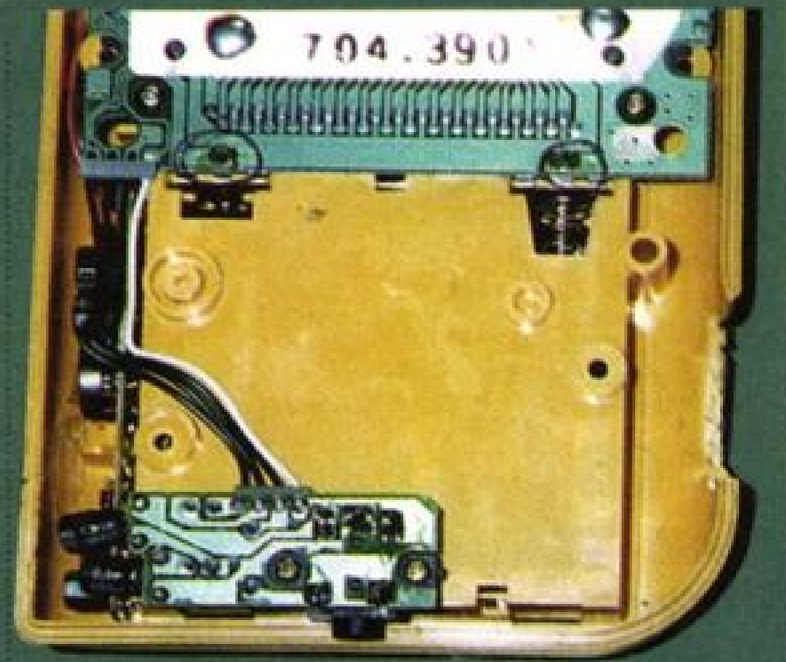
7 케이스의 가공

국내에서 판매하고 있는 적어도 필자가 구입한 인버터는 크기가 상당히 큰 편이었다. 그래서 눈물을 머금고 케이스를 부수어야 했다. 우선 오른쪽 아래가 가장 넓었다. 인버터가 들어갈 크기로 자른다. 그 위쪽에도 약1cm 크기로 잘라놓는다.



8 전원부

인버터와 백 라이트는 6v에서 동작한다. 본체에 흐르는 전류도 6v이니 내부에서 뽑아 쓰도록하자. 전지 수납함 바로 위의 기판에 전원이 있다. 남은 두 개의 선을 대본 후에 불이 들어온 상태에서 납땜하면 된다. 그후 오른쪽 아래의 선을 반으로 잘라서 스위치를 연결한다. 이것으로 완성된 후에 백 라이트를 켜고 끌 수 있다.

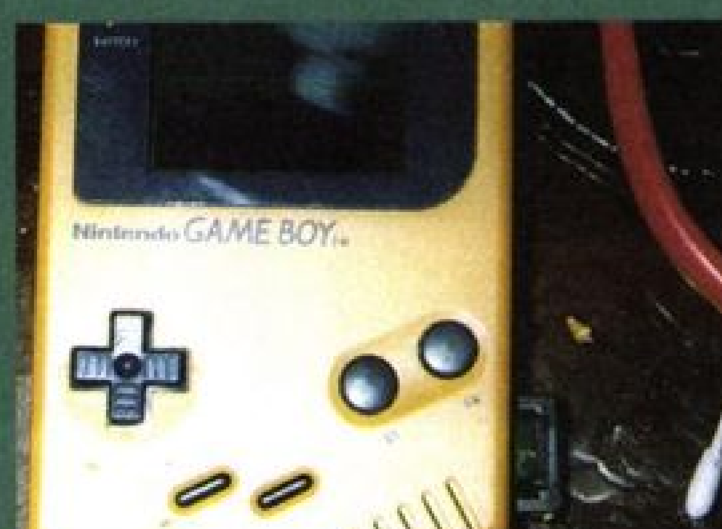


그러면 이제 실리콘 접착제를 이용해 인버터와 스위치 등을 고정시킨 후 조립하자. 특히 선이 나사구멍을 가리지 않도록 주의하자. 조립이 끝났으면 이제 게임을 즐기면 된다.

9 에필로그

인버터와 백 라이트를 구하려고 3일동안 고생했다. 결국 필자는 용산의 송화전자(02-701-4637~8)에서 구할 수 있었다. 물론 크기에 있어서 만족할만한 수준은 아니었지만 다른 곳에서 판매하는 것을 아직 발견하지 못했으니 독자 여러분은 좀 더 알아보고 보다 크고 넓은 백 라이트를 구해 더 멋진 '야광 GB'를 만들 수 있기를 바란다.

그리고 Y형 드라이버 역시 매우 구하기 힘들었다. 결국 게임기 수리점에서 찾을 수 있었으나 빌리는 데에도 상당한 자금이 필요했다. 서두에서도 밝혔듯이 이제 '야광 GB'를 만들었다면 '야광 타마고치'도 충분히 제작할 수 있으리라 생각한다. 물론 GB포켓도 야광형으로 만들 수 있지만 구형 GB에 비해 공간이 좁아 조금 어려운 편이다. 그러면 독자 여러분에게 많은 도움이 되길 바라며 이만 줄이도록 하겠다.



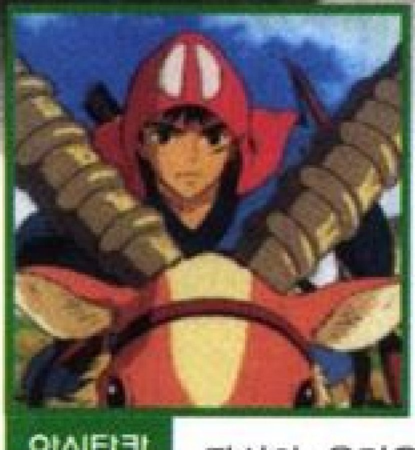


애니비전 명작스테이션

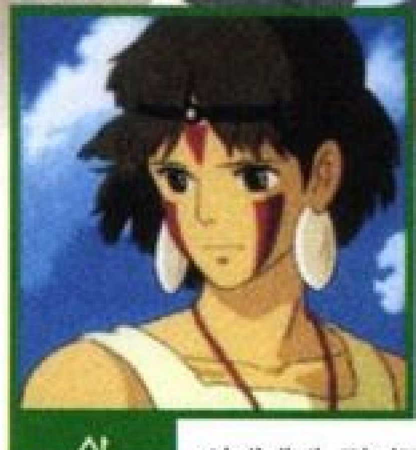
모노노케 히메

제 1화

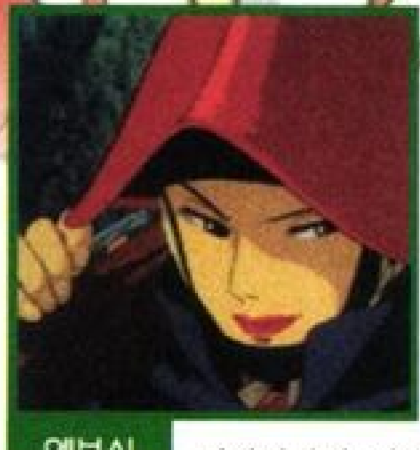
일본의 디즈니라고 불리는 미야자키 감독의 최신작.
지난 7월에 개봉해서 이미 161억엔을 돌파해 일본 최고 흥행기록을 경신했고
내년 3월까지 연장상영이 예정되어 있다.
인간과 자연과의 조화를 다룬 스토리와 멋진 작화,
그리고 첨단 CG그래픽은 세계 최고봉이라고 해도 과언이 아니다.
챔프에서는 이 대작스토리를 2회에 나누어서 소개하도록 한다.



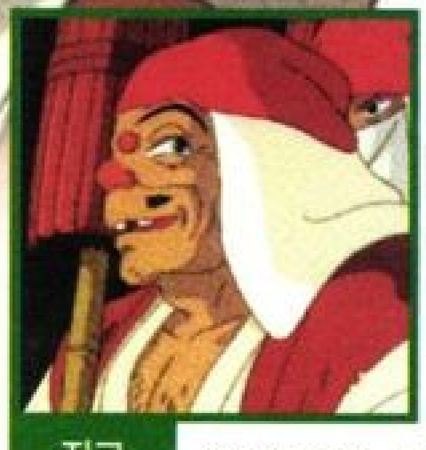
아시타카 자신의 운명을 확인하기 위해 서쪽으로 여행을 떠난다.



산 산개에게 길러진 소녀. 모노노케 히메로 불리며 인간을 미워한다.



에보시 타타라바의 지휘자. 그곳에 사는 사람들을 위해 숲을 개척하려 한다.



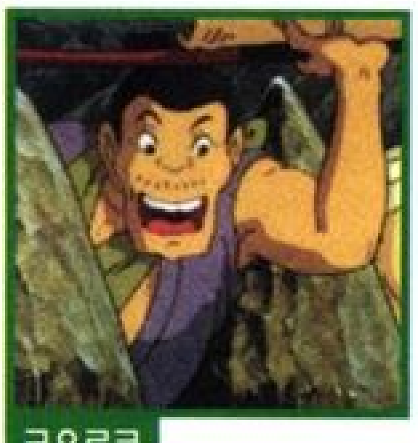
지코 의문의 인물. 불노불사라고 전해지는 시시가미의 목을 노리고 있다



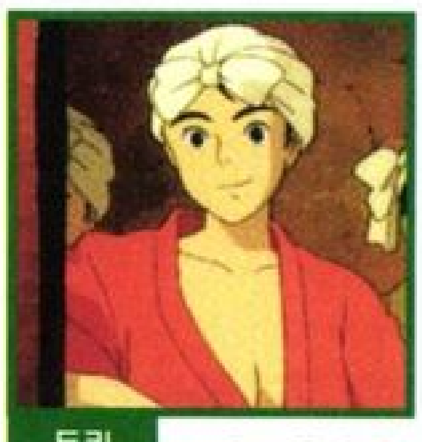
모로노키미 산을 길러준 어머니. 300년을 살았고 2개의 꼬리를 가진 암컷이다



카야 자신의 목숨을 구해주고 떠나는 아시타카에게 옥소검을 전해준다



코우로쿠 타타라바의 소먹이. 강으로 떨어졌지만 아시타카에게 구조된다



토키 코우로쿠의 부인. 괄괄한 성격으로 대장마을 여자들의 리더격이다



곤자 에보시의 직속부하. 타타라바의 병사들의 지휘자.



히이님 마을의 무녀. 아시타카에게 서쪽으로 갈 것을 권한다

옛날… 이 나라에는 깊은 숲이 많았고, 그 곳에는 태고로부터의 신들이 살고 있었다.

프롤로그

아침부터 왠지 숲은 이상한 기운으로 덮여 있었다. 그에 불길함을 느끼던 소년 아시타카는 산 위의 망루로 올라가는 도중 3명의 소녀를 만나게 되는데 그녀들도 모두 산의 이상함을 호소했다. 소녀들에게 빨리 마을로 돌아가라고 한 뒤 산으로 가는 아시타카. 그를 항상 따르는 산양 야클은 험한 산길을 평지처럼 내닫기 시작했다. 망루에서 숲속을 살펴보던 할아버지는 「이 기운은… 인간이 아니야」

그때 갑자기 등장한 무수한 뱀과 같은 무리. 그 무수한 뱀모양의 촉수안에는 거대한 멧돼지의 모습이 보였다. 그때 들리는 할아버지의 외침 「타타리가미(재앙신)다!」

뱀과 같은 검은 촉수를 하늘로 뻗으며 울부짖던 타타리가미는 아시타카의 존재를 눈치채고 망루를 습격하지만 아시타카는 할아버지를 안고 피한다. 공격에 실패한 타타리가미는 마을로 목표를 돌리고 아시타카는 야클을 탄 뒤 그 뒤를 쫓는다. 그 모습을 보며 할아버지는 경고한다.

「타타리가미(재앙신)에게 손대지 마라. 저주를 받게 돼」

마을을 향해 돌진하는 타타리가미를 달래는 아시타카.

「진정해! 아마도 이름 있는 산의 주인으로 보이는 당신이 왜 이렇게 난폭하게 구는 거지!」

하지만 타타리가미는 멈추지 않았고 마을로 돌아가던 소녀들을 발견하고는 목표를 그쪽으로 돌린다. 도리없이 재앙신에게 화살을 날리는 아시타카. 하지만 촉수의 공격을 받아 팔에 상처를 입게 된다. 아시타카의 팔은 검게 타들어가고 급히 달려온 마을의 무녀는 소독액을 부어주었지만 별 도움은 되지 못했다. 무녀는 쓰러진 재앙신에게 제사를 지내주겠다고 달래보지만 재앙신은 「더러운 인간녀석들. 내 괴로움과 저주를 맛보도록 해라」 라는 저주를 남기며 뼈로 변해 버린다.

그날 저녁 원로들이 모인 자리에서 무녀는 아시타카에게 팔을 내밀어 보라고 한다. 검게 타들어간 팔. 그 팔을 보며 무녀는 말한다.

「그 상처는 결국 뼈까지 파고들어 너를 죽일 것이다. 아시타카, 너는 네 운명을 확인할 용기가 있느냐」

「네. 재앙신에게 화살을 겨눌 때 이미 각오를 했습니다」

무녀 히이님은 묘한 철구슬을 건네주면서 말한다. 이 구슬이 산돼지신의 내장을 찢어, 그 몸을 썩게 해 , 멧돼지신은 괴로움과 원망을 모아 재앙신이 된 것이라고.

「서쪽의 나라에서 뭔가 불길한 일이 일어나고 있다. 그 땅에 가서 이변이 무엇인가를 확인한다면 혹시 그 저주를 풀 방법을 발견할 지도 모르지」

그의 말에 따라 머리를 자르고 아시타카는 길을 떠난다. 그에게 도움을 받은 소녀 카야에게 받은 옥검을 받은 채로.

정처없이 서쪽으로 길을 가던 아시타카는 소규모 전투를 목격한다. 양민을 해치는 병사를 발견하고 활을 날리려 하지만 그순간 재앙신의 저주를 받은 팔이 부풀어 오르며 고통을 준다. 장소를 피한 뒤 물에 팔을 식히며 고통을 삭히는 아시타카.

「흉터가 깊어 지고 있다…」

마을에 도착해 사금으로 쌀을 사려고 했지만 사금이 뭔지 모르는 주인은 쌀을 팔려하지 않는다. 그런 그를 도와준 사람이 바로 지코보우였다.



❶ 새들이 보이지 않아요. 짐승들도…

❷ 주변을 경계하는데

❸ 타타리가미의 정체는 멧돼지 신이었다

❹ 망루는 순식간에 부서져 버린다.

❺ 타타리가미에게 맞서는 소녀들

❻ 도리없이 화살을 날리지만…

❼ 큰 상처를 입는다

❽ 순식간에 뼈로 변해버리는

❾ 길을 떠나기위해 머리를 자른다

❿ 이것을 저를 대신해 간직해 주세요

⓫ 그의 앞길에 무슨일이…

혼란의 시대



갈수록 심해지는 오른팔의 고통

「이렇게 큰 사금은 처음보는데…」

「그곳에 가면 뭔가를 찾을 수 있을지도…」

「역시 가는구나…」

노숙을 하면서 지코보우에게 철구슬을 보여주면 뭔가 아는 것이 없냐고 묻는 아시타카.

「여기에서 더 서쪽으로 서쪽으로 가면 산속의 또 산속에 인간의 손이 닿지 않는 깊은 숲이 있다. 바로 시시가미(짐승의 신)의 숲이지.」

이른 새벽 아시타카는 다시 서쪽으로의 여행을 떠난다.

귀신공주의 등장

산속을 이동하는 거대한 사람들의 무리. 빗속을 통과하며 뭔가를 운반하는 것처럼 보이지만 뭔가를 계속 경계하고 있었고 그들의 가운데에는 지휘자인 듯한 빨간 삿갓에 우비를 입은 젊은 여자의 모습이 있었다. 그녀의 이름은 에보시.

그때 갑자기 산속에서 흰 개가 두 마리 등장해 일행을 습격하기 시작했는데 그중 한 마리에는 가죽옷을 입은 여자아이가 타고 있었다. 에보시는 개들의 습격에도 불구하고 침착하게 기다리다가 그들이 접근했을 때를 기다려 외쳤다.

「쏴라!」

대기하고 있던 일행들의 석화살(구식 총)이 일제히 불을 뿜었다. 그 총앞에 달아나는 개들.

「뭐야 별 것 아니군」

코웃음치는 곤자에게 에보시는 말한다.

「저건 새끼다. 왜 어미가 오지 않는 것이지」

그 말과 동시에 숲속에서 두 개의 꼬리를 가진 거대한 개가 등장해서 일행을 습격한다.

「모로다!」 혼란에 휘싸여 달아나는 일행들. 하지만 모로는 에보시의 석화살에 치명상을 입고 계곡 밑으로 떨어진다.

운명의 만남

계곡을 지나던 아시타카는 비 때문에 불어 넘은 계곡을 떠내려오는 사람을 발견한다. 그들을 구조하던 아시타카는 갑자기 이상한 기미를 발견하고 몸을 숨긴다. 그것은 깊은 상처를 입은 커다란 개와 그보다 약간 작은 개 두 마리. 그리고 흰옷을 입은 아름다운 소녀였다. 개의 상처에서 피를 빨아내는 소녀. 그것을 보고 있던 아시타카는 모습을 드러내고 외친다.

「내이름은 아시타카. 동쪽의 끝에서 이곳으로 왔다. 너희들은 시시가미의 숲에서 살고 있는 옛 신들인가?」

소녀는 아시타카를 지켜보더니 개들과 함께 모습을 감춘다.

그와 동시에 들리는 비명소리. 소리를 듣고 달려간 아시타카는 기괴한 모양의 흰 물체를 발견하고 떨고 있는 부상자를 발견한다.

「코다마...?(나무의 정령) 이곳에도 코다마가 있군」

코우로쿠는 외친다. 「이 녀석은 ... 시시가미(짐승의 신)를 부른다」

「시시가미? 큰 개를 말하는 것인가」

「아니야... 훨씬 커다란 괴물들의 두목이야」

부상자를 진정시킨 뒤 코다마에게 숲을 질러가게 해달라고 부탁하는 아시타카. 그러자 주변에서 수많은 코다마들이 등장해서 아시타카에게 길을 인도한다. 그들이 도달한 곳은 커다란 나무가 서있는 조용한 호수가. 바로 이 나무가 정령들의 어머니였던 것이다. 주변을 둘러보던 아시타카는 저 멀리에서 금빛에 둘러싸인 이상한 산양같은 것을 발견하는데 그와 동시에 저주받은 팔이 난동을 부리기 시작한다. 그 난동을 물로 식히려는 아시타카. 그가 일어났을 때 그 동물의 모습은 이미 사라지고 없었다.

대장장이의 마을

숲을 지나온 아시타카 일행이 발견한 것은 연기가 피어오르는 거대한 마을이었다.

「여기 성인가」

「에보시님의 대장간이다. 시커운 모여서 철을 만드는 곳이지」

마을에 도착한 아시타카는 시시가미의 숲을 가로질러 왔다는 것 때문에 주위에서 의심의 눈초리를 받는다. 거기에 갑자기 등장하는 젊은 여자 한 사람.

「이 쓰레기! 소먹이가 마리를 더 치면 어떻게 밥을 먹을 거야」

그녀는 아시타카에게 구조받은 코우로쿠의 부인인 토키였다. 그녀의 소란에 부끄러워진 집에 가서 하라



❶ 산개들의 등뒤엔 여자아이가…

❷「화약을 젖게 하지마라!」

❸ 새끼들은 일종의 속임수였다

❹ 모로를 유인하는 에보시

❺ 에보시의 석화살이 불을 토하고 …

❻ 계곡 밑으로 떨어지는 모로



아시타카는 부상자를 구조한다



모로의 상처를 빨아주는 모노노케 히메



그녀는 어디론가 떠난다



코다마들은 아시타카에게 길을 인도해준다



대체 무엇일까?



그와 동시에 아시타카의 오른팔에는 큰 통증이...



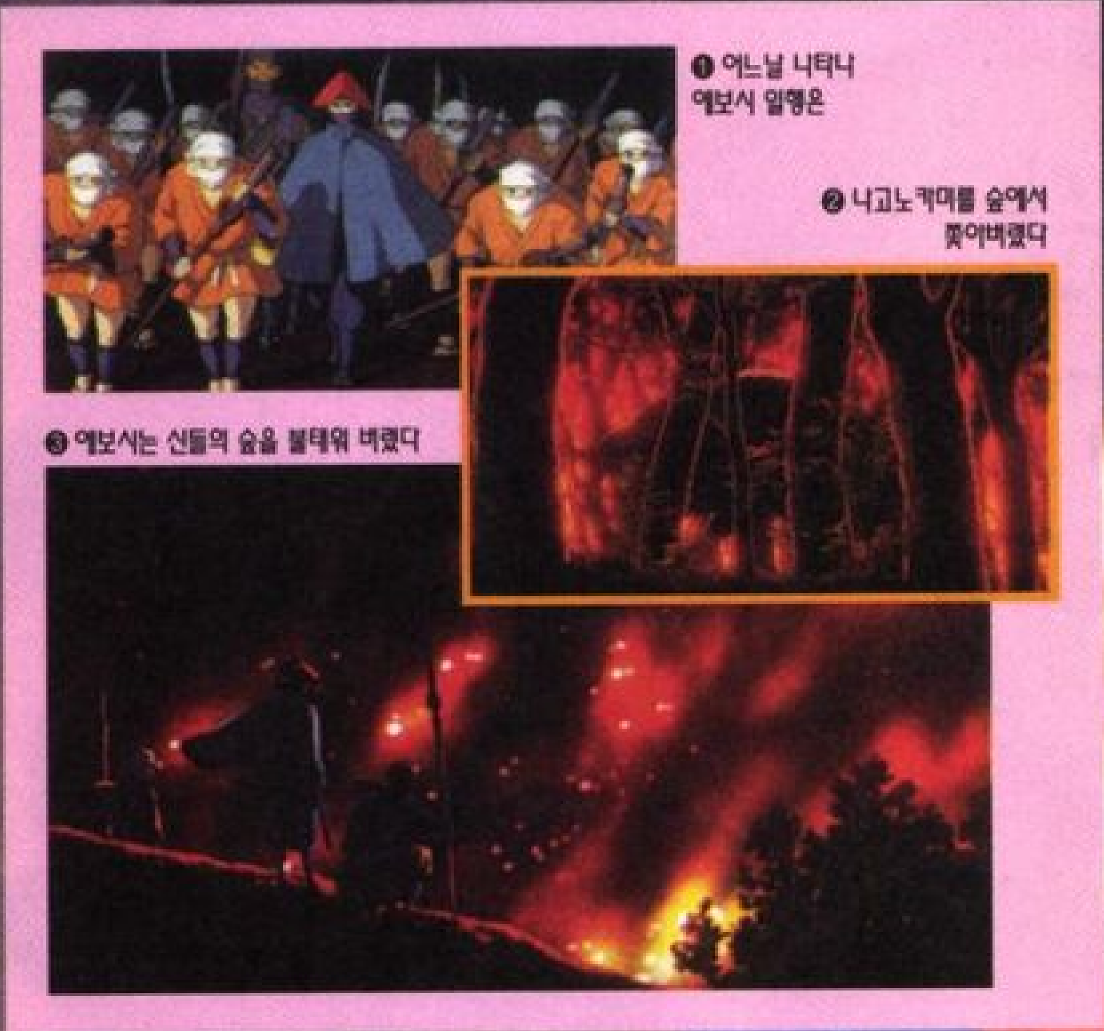
마을이 모두 대장간이다



남편을 구박하는 토키



아시타카를 마을에 초대하는 에보시


❶ 어느날 나타난 에보시 일행은
❷ 나고노카미를 숲에서 쫓아버렸다
❸ 에보시는 신들의 숲을 불태워 버렸다

며 구걱는 곤지. 하지만 토키는 지지 않고 부상자를 버리고 온 주제에 말이 많다며 대든다. 그때 나타난 에보시는 보답을 하고 싶다며 아시타카를 마을로 들인다.

그날 저녁 소먹이들의 오두막에서 저녁을 먹는 아시타카를 보기 위해 많은 여자들이 모였다. 나중에 당신들이 일하는 곳으로 가보겠다며 여자들을 돌려내는 아시타카. 그런 그에게 소먹이의 우두머리가 사과한다.

「더숭합니다. 신경을 쓰이게 해서」

「좋은 마음은 여자들이 한거가 있다고 들었습니다」

이 마을의 우두머리인 에보시는 팔려 다니는 여자를 보면 모두 이곳으로 데리고 오는 상냥한 사람이라고 한다. 하지만 그런 모습에서는 상상하기 힘든 대담한 면모도 있었으니...

원래 대장장이들의 일은 산을 개척해서 나무를 베는것에서 시작되는 것. 하지만 그런 일들은 나고노카미와 충돌을 일으켜 많은 사람들이 죽었다. 나고노카미(아시타카에게 죽은 재앙신)은 원래 이 부근의 산의 주인이었던 것이다. 바로 거기에 등장한 에보시는 석화창 군단으로 나고노카미를 물리쳤다. 에보시는 숲을 불태워 버렸고 나고노카미는 어디론가 떠나버렸다.

분노하는 오른팔

에보시를 만난 아시타카는 오른손의 상처와 철구슬을 보여주며 말한다.

「이 구슬에 대해 알고 있을텐데」

「그것을 조사해서 어떻게 하겠다는 거지?」

「사정없는 눈으로 확인한 다음을 결정하겠다」

그말을 들은 에보시는 크게 웃으며 자신의 비밀을 보여준다며 아시타카를 어느곳으로 데려간다. 그곳에서는 병자들(아마도 나병환자)이 석화총을 만들고 있었다.

「여자들 산의 세계에서 숲을 빼앗고 재앙신으로 만든 것만으로도 부족해서 저 석화총으로 또다시 새로운 저주를 만들어낼 생각인가」

그때 저주에 걸린 오른손이 돌연 칼을 뽑으려 하지만 아시타카는 왼손으로 필사적으로 막는다.

「그 오른손은 나를 죽이고 싶어하는 것 같군」

「그것으로 일이 끝난다면 나도 그러고 싶다. 하지만 더 멀리은 그것만 가지고는 풀리지 않아」

구석에서 그것을 보고 있던 죽음을 앞둔 병자가 말한다.

「청년, 그분을 죽이지 말아주게. 그분은 우리들을 인간으로서 대해주었던 단 한사람이야」

돌연 등장한 그의 말에 귀기울이는 아시타카.

「산다는 것은 정말 힘들고 괴롭다. 세상을 저주하고, 인간을 저주하고, 하지만 우리는 살고 싶네」 그 말과 동시에 환자는 숨을 거둔다.


❶ 「그 사실을 알아서 어떻게 할거지?」
❷ 이 웃음의 의미는?
❸ 총을 만들고 있는 병자들
❹ 아시타카의 오른팔은 에보시를 해치려 한다
❺ 그의 눈가는 눈물로 젖어있었다

심야의 침입자

장벽 밖의 괴물들을 상대로 총의 위력을 시험하는 에보시. 숲을 개척해서 윤택한 나라를 만들겠다는 에보시를 아시타카는 침착한 모습으로 지켜본다.

「이 산들이 사라지면 원시림도 단순한 짐승일 뿐이며. 그렇게되면 모노노케히메도 인간으로 돌아오겠지」

「모노노케히메?」

「산개에게 마음을 빼앗긴 불쌍한 여자아이이며, 나를 계속해서 노리고 있지」


「모노노케 히메도 인간으로 돌아오겠지」
아시타카는 무엇을 생각하는가
「그런식으로 일하면 금방 지쳐 버릴 걸」
모노노케 히메가 등장했다

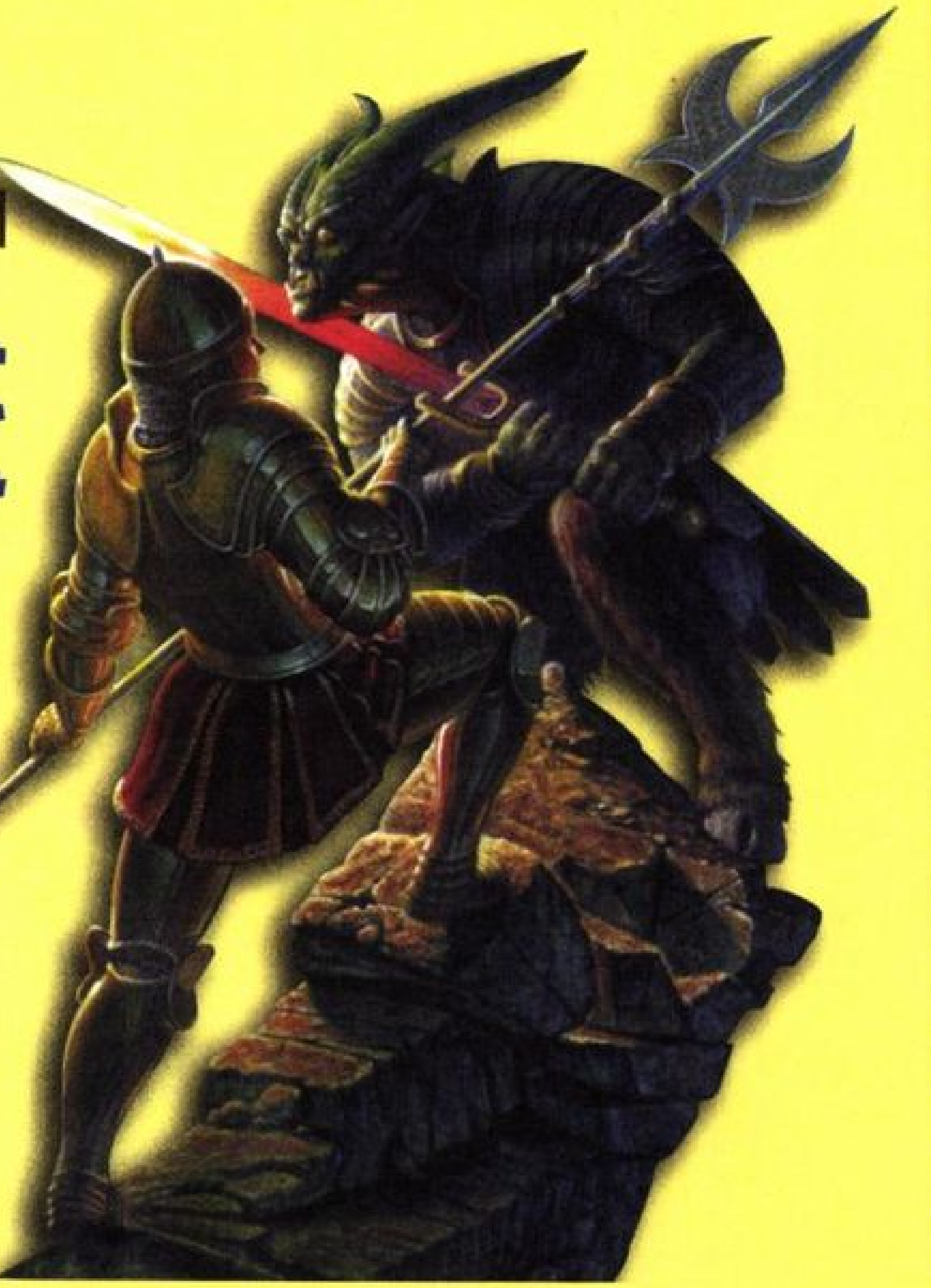
그와 더불어 에보시는 시시가미의 피를 손에 넣는다면 병자들의 병과 아시타카의 상처도 나을지 모른다는 말을 한다.

참잡한 마음으로 그녀를 뒤로 하고 나오던 아시타카는 풀무질을 하는 여자들의 일터로 가서 그녀들의 일을 도우며 생각한다. 그때 마을에는 큰 소란이 일어난다. 산쪽에서 모노노케히메가 출현한 것이다!

-다음편에 계속-

4번째 한글판 매직 카드 웨더 라이트 발매

웨더 라이트 한글판 CARD LIST



이달의 매직 더 개더링 코너에서는 지난호에 이어 국내에 4번째로 발매되는 한글판 카드인 웨더라이트의 카드 리스트를 공개합니다. 새로운 한글판 카드가 나올 때마다 더욱 매직에 심취되는 매직 게이머들을 위해 챔프는 충실한 안내자가 되도록 노력하겠습니다.

총 진행 : 환타지 미디어	매직 강좌 : 제 12회
감 수 : 환타지 미디어	웨더 라이프 카드 리스트 2회

웨더 라이트 카드 리스트

세락의 축복
부여 마법

당신이 공격하는 생물들은 공격해도 탭되지 않는다.

"천사의 날개에 담겨진 당신의 강인함을 느꼈고, 마왕에 의해 생겨난 폐허 위에서 당신이 흘린 눈물을 보았습니다." - 웨더라이트 호의 항해사, 한나

수확용 웜
웜의 소환

수확용 웜이 플레이 될 때, 당신의 무덤에서 아무 기본 대지 카드 한장을 당신의 손으로 가져오거나 수확용 웜을 매장한다.

웜의 베짜기 - "쟁기질한 밭"을 뜻하는 엘프 관용구

순백의 드래곤
드래곤의 소환

비행

순백이 드래곤이 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 그 순백의 드래곤을 소유자의 서고에 섞어 넣는다.

숲 거인
거인의 소환

당신의 업킵 중에, 숲 거인은 당신이 조종하는 다른 모든 생물에게 2점의 피해를 입힌다.

"거인은 죽어 버린 동료들을 위해 잿빛 눈물을 흘렸다." - 아제워마이, "외로운 거인"

숲의 고사제
성직자의 소환

숲의 사제가 무덤으로 들어갈 때, 숲의 사제를 게임에서 제거한다. 그리고, 무덤에 있는 생물 카드를 한 장 당신의 손으로 가져온다.

시금석
마법 물체

(T) : 당신이 조종하지 않는 목표 마법 물체를 탭한다.

"시다의 아들이 시금석을 제 몸에 갖다 대기만 했는데도, 저의 거대한 몸집이 일순간에 석상처럼 굳어 버렸습니다." - 카른, 은제골렘

아기베아의 유물
인스턴트

당신의 무덤에 있는 목표 마법 물체 또는 부여 마법 당신의 손으로 가져온다.

"묻혀 버린 과거는 반드시 누군가에 의해 발견되지." - 웨더라이트 호의 승무원, 제럴드

아덴트의 민병대
군인의 소환

아덴트의 민병대는 공격해도 탭되지 않는다.

"대부분의 군인들은 베날리아 군에서 일하면서 봉급을 받았지만, 민병 대원들은 돈을 받지 않았지. 한때 그들을 자유의 투사들이라 부른적도 있지만, 알고 보니 자유와 우둔함의 전사들이었어." - 웨더라이트 호의 승무원, 제럴드

아르기비아의 유물 복원술
소서리

당신의 무덤에 있는 목표 마법 물체 카드를 플레이에 들여온다.

"아르기비아의 대학은 저에게 두가지를 가르쳤습니다 : 그것은 '과거에서 교훈을 얻어라,' 그리고 '쓸모없어 보이는 것도 유심히 살펴라' 였습니다." - 한나, 웨더라이트호의 항해사

아보로스
아보로스의 소환

누적 업킵 - 아보로스 위에 -1/-1 카운터를 올린다.

웨더라이트호는 말을 탄 채 도망가는 사람을 덮치려고 일어서는 괴물을 피하기 위해 재빠르게 선회했다. "저 흉괴물이 저 사람을 잡는데에 돈을 걸겠어." 제럴드는 무뚝뚝하게 말했다.

아비조아
아비조아의 소환

비행

당신의 다음 언탭 단계를 건너뛴다 : 아비조아는 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다. 이 능력은 한 턴당 한 번씩만 사용한다.

"미끼를 사용해서 놈들을 잡을 수 있지 않을까?" 탄가르트는 스퀴를 눈여겨보면서 말했다.

안개의 정령
정령의 소환

비행

안개의 정령이 공격하거나 저지하면, 전투가 끝날 때 그것을 매장한다.

"나는 칼로 벨 수 있을 정도로 짙은 안개를 본적은 있지만, 나를 벨 수 있는 안개는 처음 봤다네." - 웨더라이트호의 탄가르트

야생의 부름
부여 마법

(2)(G)(G) : 당신 서고의 맨 위 카드를 모든 플레이어에게 보여준다. 만약 그 카드가 생물 카드라면 그것을 플레이에 들여오거나 그것을 매장한다.

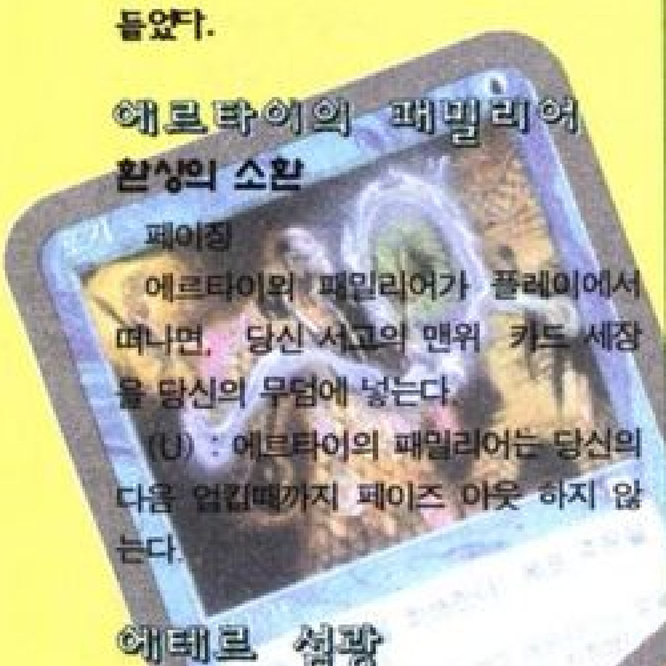
배가 고프다는 생각을 하던 스퀴는 불현듯 숲도 같은 생각을 하고 있다는 느낌이 들었다.

에르타이의 패밀리어
환상의 소환

페이징

에르타이의 패밀리어가 플레이에서 떠나면, 당신 서고의 맨위 카드 세장을 당신의 무덤에 넣는다.

(U) : 에르타이의 패밀리어는 당신의 다음 업킵때까지 페이즈 아웃 하지 않는다.



에테르 섬광
부여 마법

어떤 생물이든 플레이되면, 에테르 섬광은 그 생물에게 2점의 피해를 입힌다.

"자네는 이 쪽으로 올 수 없다네. 아니, 올 수는 있지 - 하지만 별로 재미없을걸." - 에르타이, 숙련 마법사

연꽃의 계곡
대지

연꽃의 계곡이 플레이 될 때, 언탭된 대지 두 개를 희생하거나 연꽃의 계곡을 매장한다. (T) : 당신의 마나 풀에 아무 색 마나를 세 개 더한다.

아름다움을 얻을 수 있다면 그 대가가 어떠한 것이든 치르겠는가?

열사병
부여 마법

어떠한 전투든 그 전투가 끝날 때, 그 턴 동안에 저지하거나 또는 저지된 모든 생물을 파괴한다.

"칼로 죽을텐가, 아니면 열사병으로 죽을텐가, 선택해라, 배신자여." - 젤드의 마라크소스, 스타크에게

영혼의 목자
성직자의 소환

(W), 당신의 무덤에 있는 생물을 게임에서 제거시킨다 : 생명점 1점을 얻는다.

"나를 키워 준 노인이 가르쳐 준 속담이 있지 : 저승으로 들어서는 첫 발걸음이 가장 힘겹다.'" - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

예리한 공격
인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+0과 선제 공격 능력을 얻는다.

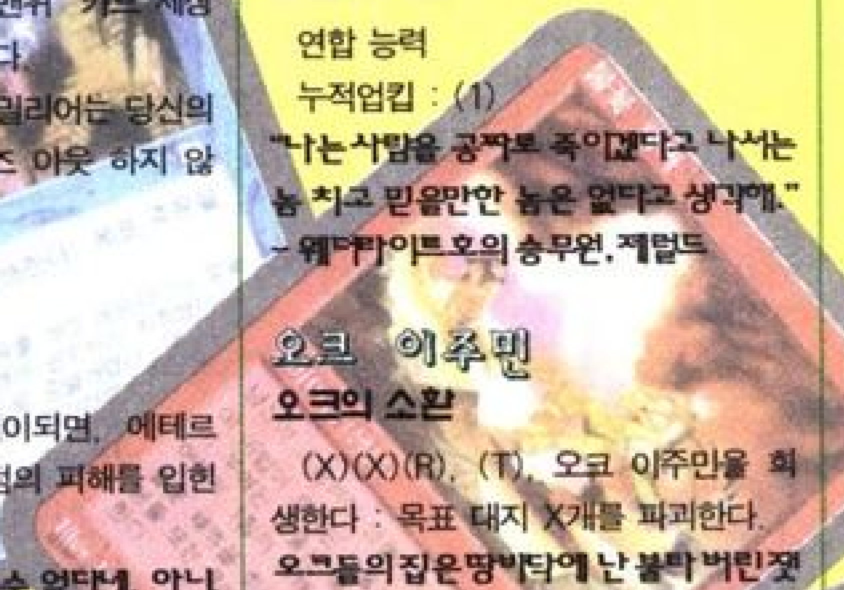
(다음턴의 시작때) 카드를 한 장 뽑는다.

"첫번째 공격으로 적을 쓰러뜨리면, 두번 공격해야 하는 수고를 덜게 된다네." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

예비군 지원병
군인의 소환

연합 능력

누적업킵 : (1)



"나는 사람을 공짜로 죽이겠다고 나서는 놈 치고 믿을만한 놈은 없다고 생각해." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

오크 이주민
오크의 소환

(X)(X)(R), (T), 오크 이주민을 희생한다 : 목표 대지 X개를 파괴한다.

오크들의 집은 땅바닥에 난 불타 버린 잿더미와 다름없다.

요란스러운 자동인형
마법 생물

요란스러운 자동인형이 공격하면, 방어하는 플레이어는 그가 조종하는 모든 생물을 언탭한다.

"첫 작품이란, - 실제로는 형편없을지라도 - 언제나 만든사람에게는 걸작품으로 보이게 마련이죠." - 웨더라이트호의 항해사, 한나

용암 사냥개
사냥개의 소환

용암 사냥개는 소환 후유증의 영향을 받지 않는다.

용암 사냥개가 플레이 될 때, 그것은 당신에게 피해 4점을 입힌다.

고양이가 묻어 버린 것을 개들이 파먹는다. - 우보그의 격언

우보그의 추적자
언데드의 소환

각 플레이어의 업킵 중에, 만약 그 플레이어가 대지를 제외한 흑색이 아닌 지속물을 조종한다면, 우보그의 추적자는 그 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

"당신이 추적자의 꿈이 되어 버리기를." - 우보그의 저주

우크타비의 이프리트
이프리트의 소환

누적 업킵 : (G)

"우크타비의 이프리트와 저는 공통점이 하나 있습니다 : 둘 다 원치 않은 자식이었다는 점이죠." - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

은밀한 성소
부여 마법

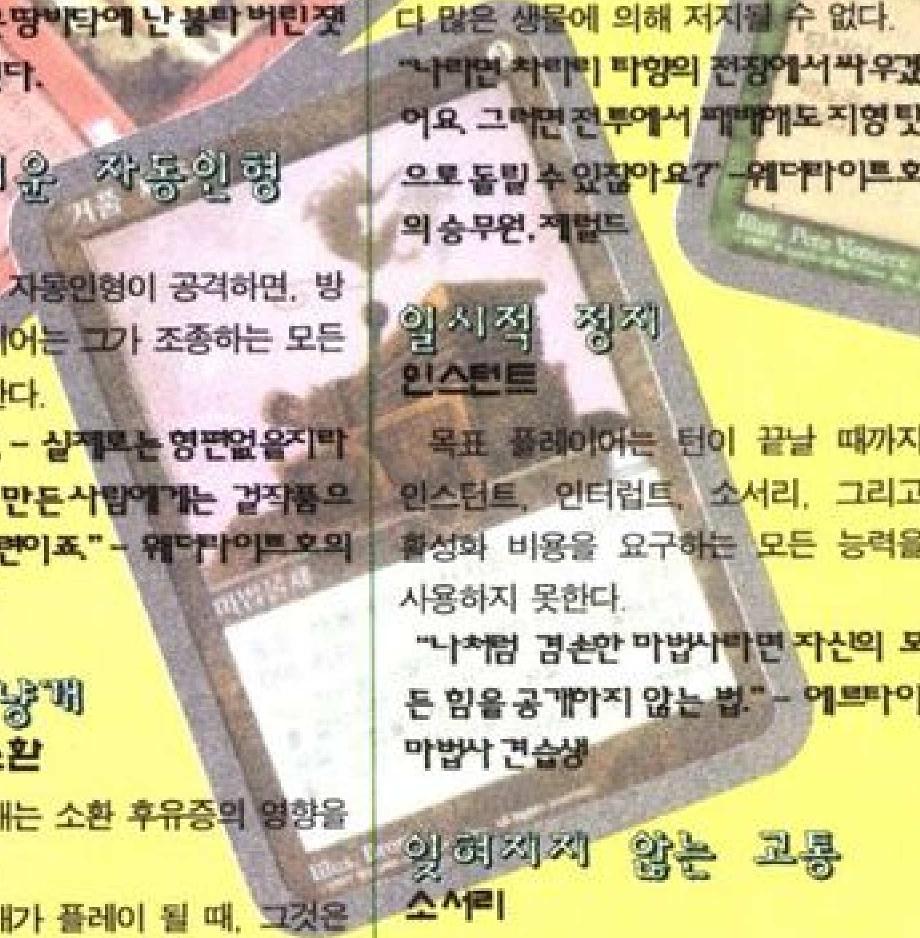
누적업킵 : 생명점 2점

당신이 조종하는 생물들에게 가해지는 모든 피해는 0으로 줄어든다.

" 마라크소스로부터 저를 보호해 주시오." 스타크는 애원했다. "아니면 그가 나를 해치도록 놔 두시오. 하지만 제발, 저를 무시하고 그냥 들어가 버리지는 마시오!"

익숙한 전장
부여 마법

당신이 조종하는 각 생물은 한 개보다 많은 생물에 의해 저지될 수 없다.



"나라면 차라리 타향의 전장에서 싸우겠어요. 그러면 전투에서 패배해도 지형 탓으로 돌릴 수 있잖아요?" - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

일시적 정지
인스턴트

목표 플레이어는 턴이 끝날 때까지 인스턴트, 인터럽트, 소서리, 그리고 활성화 비용을 요구하는 모든 능력을 사용하지 못한다.

"나처럼 겸손한 마법사라면 자신의 모든 힘을 공개하지 않는 법." - 에르타이, 마법사 견습생

잊혀지지 않는 고통
소서리

당신의 무덤에서 X개의 생물 카드를 게임에서 제거한다 : 잊혀지지 않는 고통은 목표 플레이어에게 X점의 피해를 입힌다.

"나는 영원토록 저주받았다네." - 크로백스

자선금
부여 마법

(1), 당신의 무덤 맨 위에 있는 카드를 게임에서 제거한다 : 아무 생물에게 가해진 피해 1점을 방지한다.

"사람들이 스스로 살아갈 수 있도록 가르쳐 주는 일이 진정으로 그들을 도와주는 방법입니다." - 시세이, 여행일지에서

자연력 악령
언데드의 소환

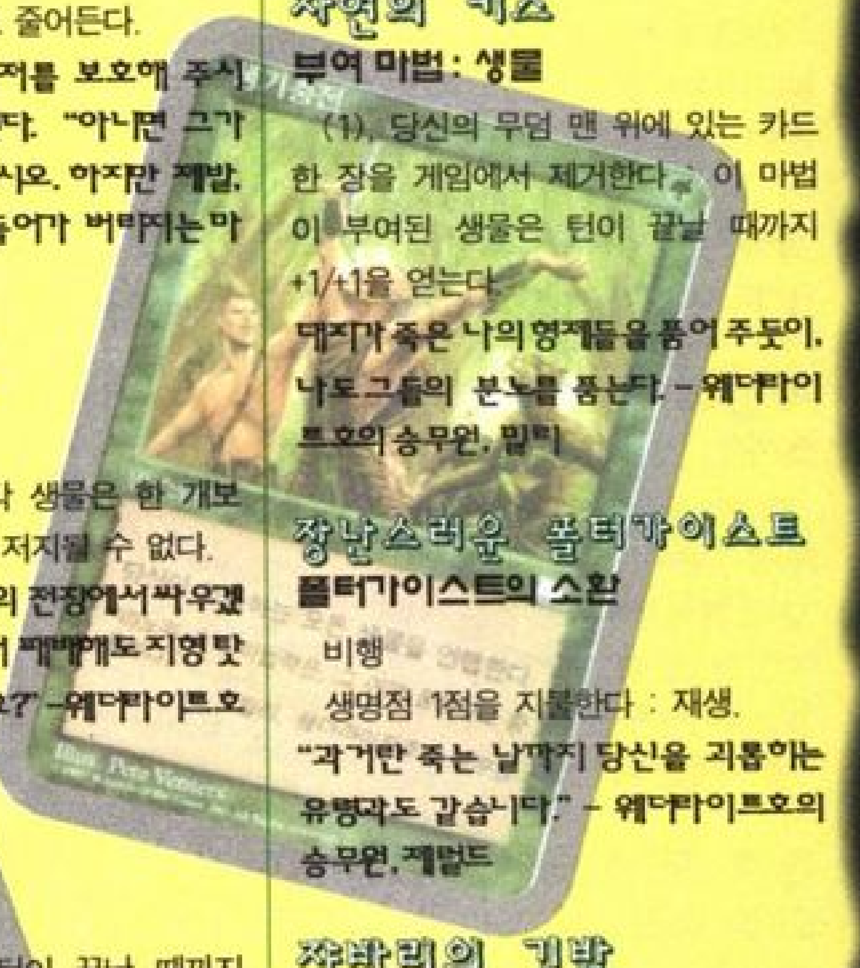
늪 잠입

자연력 악령이 아무 플레이어에게나 피해를 입히면, 그 플레이어는 카드를 선택해서 버린다.

그것을 보고 난 이후라면, 그것을 보았다는 사실조차 이미 잊은 후일 것입니다.

자연의 키스
부여 마법 : 생물

(1), 당신의 무덤 맨 위에 있는 카드 한 장을 게임에서 제거한다 : 이 마법이 부여된 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.



대지가 죽은 나의 형제들을 품어 주듯이, 나도 그들의 분노를 품는다. - 웨더라이트호의 승무원, 밀리

장난스러운 폴터가이스트
폴터가이스트의 소환

비행

생명점 1점을 지불한다 : 재생.

"과거란 죽는 날까지 당신을 괴롭히는 유령과도 같습니다." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

자바리의 깃발
마법 물체

(1), (T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 측면공격 능력을 얻는다(측면 공격 능력이 없는 생물이 이 생물을 저지하도록 지정되면, 저지하는 생물은 턴이 끝날 때까지 -1/-1을 얻는다).

절망의 촉수
소서리

생물을 하나 희생한다 : 목표 상대방은 카드 두 장을 선택해서 버린다.

"내가 눈물을 흘릴 수 없다고 해서, 눈물을 흘릴 필요가 전혀 없다는 뜻은 아닙니다." - 카른, 은제골렘

정신력 보석
마법 물체

(T) : 당신의 마나풀에 무색 마나 하나를 더한다. (이 능력은 마나소스로 플레이한다)

(1), (T), 정신력 보석을 희생한다 : 카드를 한 장 뽑는다.

정신력 와동
부여마법

누적 업킵 - 카드를 한 장 뽑는다.

당신의 턴이 끝날 때마다, 대지를 하나를 희생시키고, 손에 든 카드를 모두 버린다.

"거대한 운명의 수레바퀴 위에 톨라리아의 세계가 존재합니다." - 에르타이, 숙련 마법사

정체불명의 지팡이
마법 물체

정체불명의 지팡이는, 어떠한 생물이 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 그 생물의 조종자에게 2점의 피해를 입힌다.

"양심은 영혼의 무장이 됩니다." - 웨더라이트 호의 항해사, 한나.

재럴드의 지혜
소서리

당신의 손에 든 카드 하나당 생명점 2점을 얻는다.

"군대 없이 벌이는 전투를 결투라고 부르지. 하지만 적이 전쟁을 기대하고 왔다면 결투에서 패배하게 되더군." - 웨더라이트 호의 승무원, 재럴드

좀비 채집꾼
좀비의 소환

당신 무덤 맨 위에 있는 생물 카드를 게임에서 제거한다 : 재생.

"내가 다스리는 해변가의 소라 껍질을 귀에 대고 들어보아라. 바다의 소리 대신 죽은 사람들의 속삭임이 들릴 것이다." - 크로박스

줄무늬 곰
곰의 소환

줄무늬 곰이 플레이될 때, 카드를 한 장 뽑는다.

"저 곰은 조심성이 전혀 없습니다 - 덕분에 인간으로 태어나지 못했죠." - 밀리, 웨더라이트 호의 승무원

지옥의 문지기
문지기의 소환

지옥의 문지기가 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 각 플레이어는 자신이 조종하는 생물을 하나 선택해서 그것을 매장한다.

"이 문을 지나가는 방법에는 두 가지가 있지. 그중 한가지방법은 내가 살아 서 할 수 있어." - 웨더라이트호의 승무원, 재럴드

지혜의 샘
마법 물체

아무 플레이어나 자신의 드로우 단계 때 (2)를 지불하여 카드를 한 장 더 뽑을 수 있다. 플레이어들은 원하는 회수만큼 이 능력을 사용할 수 있다.

처절한 도박
인스턴트

동전을 던진다; 목표 상대방은 동전이 공중에 떠 있는 동안 앞쪽 또는 뒤쪽을 부른다. 당신이 동전 던지기에서 이기면, 당신이 조종하는 하나의 근원으로부터 가해지는 피해를 두 배로 늘린다. 동전 던지기에서 졌다면 그 근원으로부터 가해지는 모든 피해를 방지한다.

천상의 갑옷
부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +X/+X를 얻는다. 이때 X는 당신이 손에 든 카드의 개수와 같다.

"불타는 하늘에서, 불꽃의 옷과 화염의 갑옷을 입은 천사가 나타났네" - "엔젤파이어의 영가"

최후의 심판
소서리

당신의 생명점의 절반을 지불한다(올림으로 계산한다) : 당신의 무덤을 당신의 서고 위에 올려 놓고, 그런 다음 서고에서 카드 5장을 제외하고 나머지 카드를 모두 게임에서 제거한다. 남은 카드를 서고 위에 원하는 순서대로 올려놓는다.

춤추는 유골
좀비의 소환

(0) : 방어하는 플레이어의 무덤 맨 위에 있는 생물 카드를 당신의 조종권 하에 플레이에 들여온다. 춤추는 유골은 이번 턴 동안에 전투 피해를 입히지 않는다. 이 능력은 춤추는 유골이 공격중이며 저지되지 않았을 때 사용하며, 한턴 당 한 번씩만 사용한다.

치명타
인스턴트

이번 턴 중에 피해를 입은 목표 생물을 매장한다.

"어느 쪽이 더 잔인한가? 가슴에 맺힌 상처 때문에 괴로워하도록 놔두는 것? 아니면 가슴을 송두리째 도려내는 것?" - 크로박스

침묵의 오라
부여 마법

마법 물체와 부여 마법 주문은 플레이할 때 발동 비용이 (2)만큼 추가된다.

침묵의 오라를 희생한다 : 목표 마법 물체 또는 부여 마법을 파괴한다.

켈드의 마라크소스
전설의 소환

켈드의 마라크소스는 당신이 조종하는 언탭된 상태의 마법 물체, 생물 그리고 대지 개수의 총 합만큼의 공격력과 방어력을 갖는다.

"나는 주인이 없다. 나는 혼돈 그 자체이다." - 켈드의 마라크소스

키스킨의 갑옷
부여 마법 : 생물

공격력이 3 이상인 생물은 이 마법이 부여된 생물을 저지할 수 없다.

키스킨의 갑옷을 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물에게 한 근원으로부터 가해진 모든 피해를 방지한다.

크산트의 석상
마법 물체

(5) : 크산트의 석상은 턴이 끝날 때까지 돌진 능력을 갖는 8/8 마법 생물이 된다.

"석상으로써 생활하다 보면 비둘기들 때문에 창피를 당하게 되죠." - 카른, 은제 골렘

테러의 물결
부여 마법

누적 업킵 (1)

당신의 업킵 단계 끝에, 마지막으로 지불한 연속 테러의 누적 업킵과 같은 발동 비용을 갖는 모든 생물을 매장한다.

공포의 바다는 무한히 깊다.

테페리의 베일
부여 마법

당신이 조종하는 어떠한 생물이든, 공격을 하면, 전투가 끝난 뒤에 페이즈 아웃된다.

"플레인 워커 마법사를 별로 욕하고 싶지는 않지만, 도대체 테페리는 무슨생각을 한 거지?" - 에르타이, 숙련 마법사

톨라리아의 드레이크
드레이크의 소환

비행, 페이징

대부분의 사람들은 그것의 날개만 보아도 멍해지고 만다. 무엇을 봤는지는 사람들마다 서로 말이 틀리지만, 동일한 점은 모두 정신이 이상해졌다는 것이다.

톱이빨 오우거
오우거의 소환

톱이빨 오우거가 생물을 저지하거나 또는 생물에 의해 저지 당하면 전투가 끝날 때 톱이빨 오우거는 그 생물에게 1점의 피해를 입힌다.

"나에게 대항하는 적들의 뼈에 너희들의 이빨을 갈을 수 있을 것이다." 마라크소스가 그들에게 외치자, 오우거들은 모두 환호성을 질렀다.

톨라리아의 최면술사
마법사의 소환

톨라리아의 최면술사가 생물에 의해 저지되면, 전투가 끝난 뒤에 그 생물의 조종권을 얻는다.

"난 스스로 자랑할 필요가 없다고. 음유시인들이 대신 해줄텐데 뭘. 그것도 음악 반주까지 곁들여서 말이야." - 에르타이, 숙련마법사.

톱니 바이스캘리온
마법 생물

(T) : 톱니 바이스캘리온 위에 -1/-1 카운터를 올리고, 목표 생물에게 -1/-1 카운터를 올린다.

"제가 보호를 위해 만들어졌다면, 바이스캘리온은 파괴를 위해서 만들어졌습니다." - 카른, 은제 골렘

트랜의 고서
마법 물체

(5), (T) : 당신 서고 맨 위의 카드 3장을 목표 상대방에게 보여준다. 상대방이 그중 선택한 카드 한 장을 매장시키고 나머지는 가져온다.

각 문장마다 하나의 이야기가 담겨져 있지만, 숨겨진 문맥을 파악할 수 있다면 수천개의 이야기를 읽어낼 수 있습니다.

트랜의 피칠료
마법 물체

(2) : 턴이 끝날 때까지 목표 마법 생물이 아닌 생물은 +1/+0을 얻고 마법 생물이 된다.

"성공 할겁니다." 제럴드가 엘프들에게 말했다. 그는 괴철로를 사용하여 마보로스의 힘을 강화시키고 있었다. "하지만 만약 실패한다면 모두 죽게 되겠지요." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

파괴된 납골당
소서리

당신의 무덤에서 X장의 생물 카드를 당신의 손으로 가져오고, X만큼의 생명점을 잃는다.

"나 같은 사람을 웨더라이트호에 태우겠다니, 당신들은 제정신이 아니군요. 하지만 시체가 되어버린 가족들과 남아 있느니, 함께 가겠습니다." - 크로백스

패러다임 변동
소서리

당신의 서고를 게임에서 제거한다. 당신의 무덤을 당신의 서고에 섞어 넣는다.

"바린 님은 현실이 상대적인 것이라고 설명하셨지. '세상은 보는 사람에 따라 달라지는 법'이라고 늘 말씀하셨지." - 에르타이, 숙련 마법사

펜드렐의 안개
부여 마법

각 생물은 "당신의 업킵 단계 도중에, (1)을 지불하거나 또는 이 생물을 매장한다"를 얻는다.

그 안개는 실체도 없으면서 끈질긴 식성을 지녔다.

평화감시자
평화감시자의 소환

당신의 업킵 중에 (1)(W)을 지불한다. 그렇지 않으면 평화감시자를 매장한다.

생물들은 공격할 수 없다.

"그 여인은 내가 늘 상상해 왔던 어머니의 모습과 닮았었다 - 강인하고 현명하셨던 그 분과." - 시세이, 여행 일지에서

포리스의 근위대
군인의 소환

포리스의 근위대는 각 전투 때마다 두 개의 생물을 저지할 수 있다. (저지자 지정은 모두 룰상 가능한 것이어야 한다.)

"날이 양쪽에 달린 검은, 뒤쪽으로 휘두르면서도 적을 내려칠 수 있지." - 웨더라이트호의 승무원, 제럴드

풋내기 진
진의 소환

비행

당신의 업킵 중에, 풋내기 진은 당신에게 1점의 피해를 입힌다.

"어리더라도 매우 위험할 수 있습니다. 제 말을 믿으세요. 제 전문이니까요." - 에르타이, 숙련 마법사

피렉시아의 용광로
마법 물체

(T) : 목표 플레이어의 무덤 맨 아래 카드를 게임에서 제거한다.

(1), 피렉시아의 용광로를 희생한다 : 아무 무덤에서나 목표 카드 한 장을 게임에서 제거하고, 카드를 한 장 뽑는다.

허룬의 주술사
미노타우르스의 소환

허룬의 주술사가 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 각 플레이어는 자신이 조종하는 대지 한 개를 매장한다.

"그들이 대지와 깊은 유대 관계를 맺고 있다는 말은 사실인 것 같아. 누군가 얼굴을 찡그렸던 것 같이 생겼거든." - 웨더라이트호의 승무원, 탄가르트

헐러우 숲의 군주
영의 소환

만약 헐러우 숲의 군주가 플레이에서 무덤으로 들어갈 때, 각 플레이어는 원하는 만큼의 마나를 지불하여 그 수만큼의 다람쥐 토큰을 자신의 조종권 하에 플레이에 들여놓을 수 있다. 이 토큰들은 1/1의 녹색 생물로 취급된다.

현자의 부엉이
새의 소환

비행 현자의 부엉이가 플레이 될 때, 당신 서고의 맨위 카드 네 장을 보고 원하는 순서대로 다시 내려 놓는다.

부엉이는 질문을 던지지만 결코 그것에 대한 해답을 알려주지 않는다.

화염 방사
소서리

플레이어와 생물을 포함하여 세 개의 목표를 설정한다. 화염 방사는 첫 번째 목표에게 1점의 피해, 두 번째 목표에게 2점의 피해, 세 번째 목표에게 3점의 피해를 입힌다.

"나에게 따뜻한 동정심을 기대하지마." - 에르타이, 숙련 마법사

환상의 날개
부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 비행 능력을 얻는다.

환상의 날개를 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

스퀴가 말했다. "하지만, 염소는 하늘을 날 수 없다며?"

환상의 전사
환상의 소환

환상의 전사는 저지되지 않는다.

"바닷물은 물고기로 들끓고, 해변가에는 안개가 걷어나지. 슬슬 단단한 바위가 그리워지는군." - 웨더라이트 호의 승무원, 탄가르트

황혼의 매
매의 소환

비행, 흑색으로부터의 보호

"바다를 항해하는 배들은 돌고래들이 반겨준다; 하지만 나를 반겨 주는 것은 황혼의 매들이다." - 시세이, 여행 일지에서.

회전하는 암흑
인스턴트

당신은 회전하는 암흑의 발동 비용을 당신 무덤에서 맨 위에 있는 세 개의 흑색 카드를 제거함으로서 대신 지불할 수 있다. 회전하는 암흑은 흑색이 아닌 목표 생물에게 3점의 피해를 입힌다. 생명점 3점을 얻는다.

휴경지 웜
웜의 소환

휴경지 웜이 플레이 될 때, 대지 카드를 한 장 선택해서 버린다. 그렇지 않으면 휴경지 웜을 매장한다.

웜이 출현하다 - "농사를 망치다"를 뜻하는 엘프 관용구

Magic Quiz

*아래의 카드명과 설명을 올바로 연결하시오.
(힌트 웨더라이트 카드임)
1. 드워프 광전사 2. 변도날 쥐
3. 구름의 진

A: (　　)은 비행 능력이 있는 생물만을 저지할 수 있다.

B: (　　　)가 저지되면 그것은 턴이 끝날 때까지 +3/+0과 돌진 능력을 얻는다.

C: (　　)는 마법생물 또는 흑색 생물로만 저지할 수 있다.

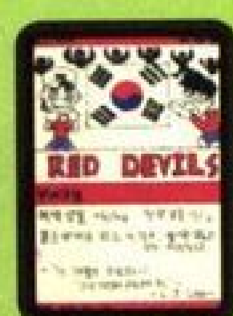
지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1) ④ 2) ② 3) ①

김병기 / 서울시 종로구 가회동 24-1
김민홍 / 경북 포항시 남구 대도동 324-2
이상래 / 청주시 상당구 사천동 223-12
박철희 / 충남 공주시 탄천면 108번지
남동석 / 안양시 동안구 소사동 120-23 한일빌라 1동 203호.

*이상 5명에게는 판타지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리



○ 붉은 악마

♥ 지난번에 독자들의 지적에 따라 매직과 별로 관계없는 것을 뽑지 않기로 했지만 이번달에는 붉은 악마의 인기가 워낙 높아서 창준 님의 그림을 선정했습니다. 월드컵 대표팀의 8강 진출을 기원합니다.

학살의 ○ 괴마도사



♥김연빈(사이코 엠파리) 님! 부모님께서 카드하는 것을 몹시 반대하니 보군요. 친구의 주소를 써 보낸 것을 보면... 어쨌든 내용은 좀 난해하지만 독특한 스타일 때문에 여러 작품 중에서 뽑았습니다

● 이상 2명에게는 판타지 미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다. 당첨자는 전화를 걸어 확인해 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

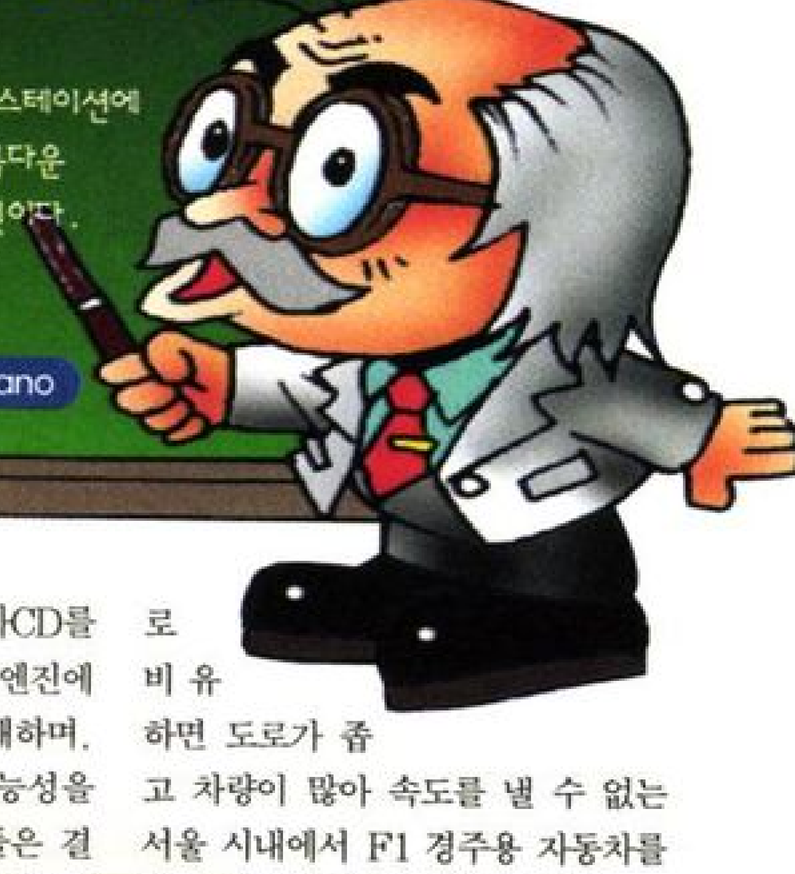
게임 강좌(중급 매니어편)

CD롬 게임 구조 원리

"CD롬이 게임기에 읽혀지기까지"

게임 매니어 중에는 새턴 CD를 뮤직 CD 플레이어에 돌려 보거나 IBM PC 게임 CD를 새턴이나 플레이 스테이션에 넣고 돌려 본 경험이 있는 유저들도 꽤 많을 것이다. 과연 왜 새턴 CD 중에는 뮤직 CD 플레이어에서 아름다운 음악을 들려주는 CD가 있는 것인지 그리고 CD란 과연 어떤 녀석인지 궁금해 하는 유저들이 매우 많을 것이다. 그럼 이번호 게임 강좌에서는 이런 매니어들의 궁금증을 해결해 보도록 한다.

필자: 김준형 하이텔 ID : juliano



프롤로그

새로나온 게임 CD를 사게 되면 두근거리는 마음으로 게임기의 전원을 켜게 된다. 즐겁게 게임을 하고 나서 끝낼 때는 CD를 케이스에 넣고 전원을 끈다. 음악 CD도 마찬가지다. CD를 넣고 플레이어의 전원을 켜고 CD를 빼고 전원을 끈다. 이러한 평범한 과정은 너무나 당연하게 반복을 하기 때문에 마치 우리가 물을 마시고 공기를 마시듯 CD와 CD롬 자체에 대해서는 거의 의식을 하지 않는다. 물론 CD가 긁혀서 잘 튀거나 동영상이나 음악이 끊길때에는 노심초사하게 되지만 이것은 마치 우리가 몸이 아플 때에야 건강의 소중함을 상기하게 되는 것과 똑같다. 그만큼 CD는 우리의 일상 용품의 하나가 된 것이다. 그러나 누구라도 가끔은 너무 형편없는 게임을 만나서 기쁨은 커녕 허탈함이 가슴속 깊이 밀려들다 캔슬되고 분노의 초필이 나오려고 할 때면 이런 쓰레기 같은 게임을 담으려고 희생당한 CD가 불쌍해져서 한 번쯤 물끄러미 CD를 바라보며 "과연 이 녀석은 무엇에 쓰는 물건인고?" 라는 생각이 한 번쯤 들었을 것이다.

그럼 여기서는 CD롬의 원리와 게임기와의 관계에 대해서 간략하게 다루어 보도록 하겠다. 'CD 관리법'이라든가 '기스난 CD 고치는 법', '집중탐구: CD의 맷집은 어디까지인가' 등의 이야기는 여기에 등장하지 않음을 양지하시기 바란다.

CD롬과 게임기의 만남

요즘들어 PS나 SS등 CD롬을 장착하여 600메가 바이트가 넘는 대용량을 과시하며 유저들의 눈을 즐겁게 해주는 동영상과 함께 CD 오디오 트랙을 BGM으로 바로 사용, 사운드 능력에서도 게임기 자체의 내장음원에 비하여 비교우위성을 확보하고 있는 이른바 차세대 게임기가 전성기에 접어들어 맹위를 떨치고 있다. 그러나 CD롬을 탑재한 게임기가 차세대 기종 중 PS, SS가 유일한 것은 아니다. 차세대 기종으로 최초로 발매된 LG와 마쓰시타의 3DO(국내에서는 일명 삼돌이라 불리웠다)도 CD롬을 장착하였으며 아타리사도 64비트 게임기인 재규어(JAGUAR)에서 CD롬을 롬 카트리지와 함께 사용할 수 있도록 해 놓았다. 또한 이미 32비트기인 PS, SS가 발매되기 이전에도, 세가에서 자사의 16비트 게임기 메가드라이브용으로 메가CD를 내놓았고 NEC사에서도 PC-엔진에 이어 PC-엔진 DUO를 발매하며, 게임기와 CD롬의 결합 가능성을 타진한 바 있다. 그런데 이들은 결과적으로는 모두 실패하고 말았고 그 원인으로는 이들 모두 소프트웨어가 적었다는 점이 공통적으로 지적된다.

그러나 3DO와 재규어(JAGUAR)의 실패원인은 논의에서 제외하고 근본적으로 16비트급 이하의 게임기에서는 CD롬은 그다지 빛을 발하지 않았다고 보아야 할 것이다. 즉 게임기 자체의 그래픽 기능과 사운드 기능이 CD롬의 가능성을 모두 활용하고 사용하기에는 역부족이었던 것이다. 물론 당시의 게임기에서는 보여줄 수 없는 비주얼과 성우를 기용한 다양한 음성처리, CD음원등은 많은 호평을 받았지만 PS가 자랑하는 JPEG 동영상 압축 기능이라든가, 사운드 부분에 있어서는 현재의 차세대기의 발전된 다채널 고급 음원처리 등 CD롬의 많은 용량을 충분히 활용하지 못했다는 것이다. 한마디로 비유하면 도로가 좁고 차량이 많아 속도를 낼 수 없는 서울 시내에서 F1 경주용 자동차를 모는 것과 다름이 없었던 것이다.



그럼에도 불구하고 메가 CD와 DUO는 16비트기와 차세대기를 이어주는 교량의 역할을 충분히 해내었다. 즉 이들이 발매됨으로써 이후에 등장한 PS, SS 등의 차세대기의 수준을 한단계 높여놓았고, 이들이 겪은 시행착오는 차세대기의 성공의 밑거름이 된 것이다. 즉 기존의 16비트 게임기의 한계와 포화상태로 인한 게임기 시장의 정체 상황에서 새로운 대용량의 매체를 시도함으로써 비주얼과 오디오면의 향상이 두드러지는 게임의 발전방향을 선구자적 입장에서 제시한 것이다. 메가 CD와 PC-엔진 듀오의 의의가 높이 평가되어야 하는 이유도 여기에 있다.

CD롬의 역할

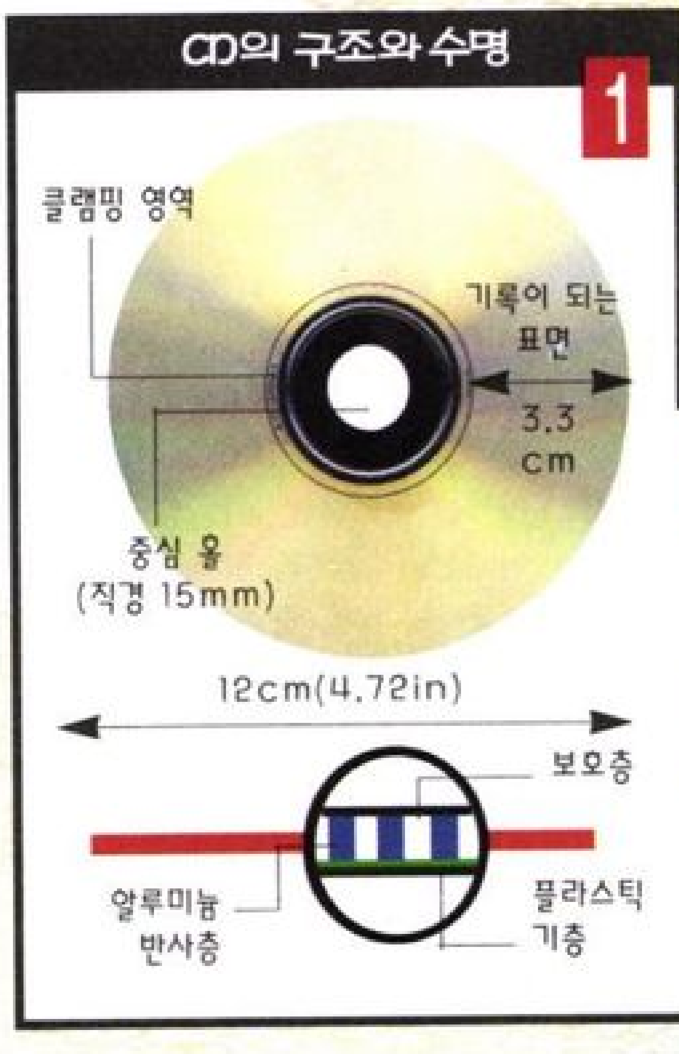
위에서 장황하게 늘어놓았지만 결국 게임기에서도 CD롬의 역할은 그렇게 대단한 것은 아니다. 결국은 데이터! 데이터를 디스크로부터 읽어들이는 것에 지나지 않는 것이고 파이널 판타지7의 장엄한 동영상이나 후지사키 시오리의 교태섞인(?) 목소리도, 악마성 드라큐라 X의 엔딩 곡 "I am the Wind" 의 멋진 선율도 결국은 게임기에서의 담당 부분이 다 해내는 것이다. CD롬이

있으니까 이러한 것들이 가능하니 참 대단한 것이다라고 생각할지 모르지만 결국 CD롬은 방대한 양의 잘 정리된 노트라고 할 수 있다. 시험 보기전에 친구로부터 진도 내용을 하나도 빠뜨리지 않고 받아적은 방대한 양의 잘 정리된 노트를 얻으면 뭐하는가? 결국은 자기 머리 속에 넣고 시험지에 넙죽넙죽 받아적어야 정답이 되는 것이다.

CD롬의 원리- 모든 것은 레이저와 거울로 이루어진다

CD롬의 원리 자체는 CD판이 빛에 반사되며 비쳐지는 빨주노초파남보 무지개색 빛깔처럼 그렇게 까다롭고 복잡한 것은 결코 아니다. 여담으로 이런 무지개색이 나는 이유는 디스크를 덮고 있는 플라스틱이 프리즘 역할을 해서 자연광선을 빨강, 노랑, 초록으로 분광시키기 때문이다. 나중에 아는 척할 필요가 있을 때 써먹도록 하자.

CD의 구조와 수명





CD는 그림(1)에서 보는 바와 같이 지름 12cm의 3개의 층으로 구성된 디스크이다. 디스크의 윗부분(그림이라든가 라벨이 인쇄된 부분)은 중간의 반사층을 보호하기 위해 래커로 코팅되어 있다. 두 번째 층은 중간 반사층으로서 실제의 게임 데이터를 가지고 있다. 두께는 수십만 분의 1mm밖에 되지 않으며 이 부분이 기스가 잘못 나거나하여 흠집이 생기면 화면이 끊기거나 게임이 다운되거나 음악이 튀거나 하는 것이다. 반사층을 덮고 있는 아래쪽의 보호층은 두께가 1.2mm 정도로 폴리카본 플라스틱으로 디스크의 형태를 유지하고 있는 부분이다. 즉 다시 말하면 CD는 측면에서 볼 때 가운데 부분에 데이터가 기록되어 있을 때 위층과 아래층이 위 아래에서 샌드위치 처럼 중간층을 보호해주고 있는 것이다. 그런데 아래층보다는 그림이 인쇄된 위층이 훨씬 얇기 때문에 CD가 렌즈부분과 가까운 아래층보다는 오히려 렌즈와 직접 대면하지 않는 위쪽(그림이 있는 부분)은 조금만 잘못되어도 오동작을 일으키게 되므로 주의하여야 한다. 그러므로 CD 위의 프린팅된 성미나가 아름답다고 소울엣지 CD 위에 기름종이를 대고 따라그리는 등의 행위는 삼가하여야 게임 속의 성미나를 제대로 볼 수 있을 것이다. 앞에서 말했지만 중간층에는 데이터가 기록되는데 데이터는 다름아니라 그림(2)에서와 같이 원반위를 따라 홈을 내어 기록이 된다. 홈이 나지 않은 나머지 부분들은 랜드라고 부른다. 홈들은 나선형으로 된 트랙(육상 경기운동장의 트랙을 연상해도 된다)을 따라 정렬되어 있는데 디스크의 중앙부터 시작되며 트랙과 트랙사이의 간격은 아주 좁아서 사람의 머리카락 하나의 굵기가 CD의 트랙을 50개 합쳐놓은 두께에 해당할 정도이다. 또한 잠실운동장의 트랙의 길이는 400미터지만 CD의 트랙의 총길이는 4.8km나 되고 트랙상에 있는 홈은 무려 200억개에 이르게 된다.

CD의 수명은 유저가 게임이 안 풀린다고 던지거나 슬쩍 긁거나 그러지 않는한 결국 데이터가 기록된 반사층의 재질이 공기에 의해 산화되는 시간에 의해 결정되는데 대개의 경우 알루미늄으로 이루어지기 때문에 15년 혹은 그 이상정도 된다. 따라서 파이널판타지 7을 자자손손 소장하겠다고 해도 그것은 불가능한 일이다. 아마 이 글을 읽는 유저들이 애 낳고 애들에게 FF7 혹은 나가서 두들겨 맞고 들어오지 말도록 격투의 기본을 닦아주기 위해 버철 파이터2를 시켜주려고 케이스를 열 때 쯤이면 (사실 이미 그때 버철 파이터10이 오락실에 나왔거나 스퀘어 상표가 서클이나 트라이앵글로 변해있을지도 모르지만) 여러분은 장렬히 산화한 CD를 보며 세월의 덧없음을 느껴야 하는 것이다. 물론 플라스틱 층을 유리로 만들거나 금으로 만들 경우 100년도 더 갈 수 있다. 정 소장하기를 원하면 게임제작사에게 부탁해 보도록. 하지만 덧붙이자면 유저분들이 쓰는 CD 중에 프레스 CD를 제외한 일명 골드 CD 혹은 저가 CD로 불리는 매뉴얼 없는 CD들은 가운데의 반사층과 아래쪽의 플라스틱 판 사이에 염색 레코딩 층이라는 것이 하나 더 있고 알루미늄 대신에 금을 기반으로 한다는 점에서 조금 다르다. 금은 산화되지 않는다는 점에서 자연적 수명은 더 길지만 CD 자체는 물리적인 충격이나, 열, 직사광선에는 일반 CD보다 더 약하기 때문에 더 오래가지는 못한다.

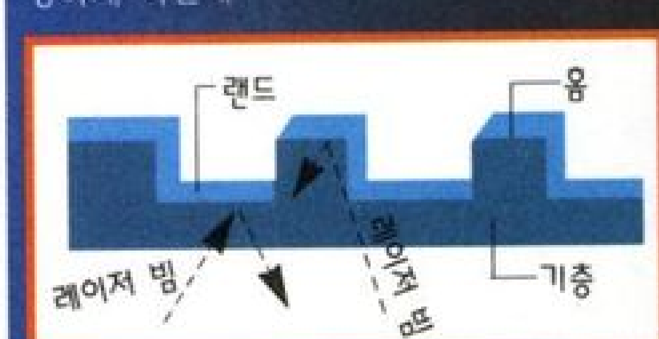
CD의 판독과 렌즈부 안의 구조

CD의 판독은 레이저 빔을 트랙을 따라가며 쏘아서 하게 되는데 렌즈부의 내부는 대단히 정밀하다. 레이저 장치와 디스크를 돌려주는 4개의 모터와 레이저 판독부분, 컨트롤러 칩, 신호를 코드로 변환하고 처리하는 전자장치, 처리속도를 향상시키기 위하여 나중에 반복해서 쓰일 부분을 읽어 놓는 버퍼 등, 어느 정도는 렌즈부가 자기 자신만을 위한 컴퓨터를 내장하고 있다고 보아도 무방하다. 여기서 간략하게 CD의 판독구조를 도식화하면 다음과 같다.

CD 롬 드라이브



즉 흔히 레이저 다이오드라고 불리기도 하는 반도체 레이저 장치로부터 레이저가 발사되면 격자를 통해 평판 플레이트에 다다르게 되고 곧 잠망경이 빛을 꺾어서 반사하듯이 방향이 디스크에 수직으로 바뀌어 시준 렌즈와 대물렌즈를 통해 CD의 표면에 다다르게 되고 CD의 표면에서 반사되어 나온 레이저 빔이 렌즈를 거쳐 감광기로 통하여 빛이 지나온 길이의 장단과 파형을 측정하게 되는데



이때 홈과 랜드 사이의 변이를 감지하여 변화가 생기면 1, 아무 변화도 없으면 0으로 읽는다.



즉 육상경기에서 허들로 말하자면 쭉 뛰어 갈 동안에는 계속 0이라고 외치다가 앞에 장애물을 발견 뛰어 넘을 때에는 1이라고 외치는 것이고 또 다음 장애물까지는 계속 0이라고 외치는 것이다. 이때 다만 이런 트랙이 4.8km고 장애물이 200억개에 이른다면 0과 1이 아니라 크헉이란 소리가 나오겠지만, 중학교 2학년 이상의 독자들은 수학시간에 2진수 계산법에 대해서 배웠겠지만 게임기를 비롯 컴퓨터에서는 모든 데이터의 처리의 기본이 0과 1이라는 이진수로 처리된다. 여기서는 그 자세한 설명은 생략하지만 결국 기고 아니고 둘중의 하나인 것이다. 그리고 게임기도 이러한 방식으로 데이터를 읽어들여 전송하여 게임을 실행시키는 것이다.

CD의 규격-PS와 SS

지금까지 상당히 공돌이적인, 좀더 고상하게 말하면 메카니즘적인 얘기를 해 왔다.(그런데 필자는 공돌이가 아니다) 그렇다면 이번에는 좀더 역사적인 측면에서의 CD 이야기를 해보려고 한다.

사실 아까도 얘기했지만 CD는 결국 방대한 양을 기록할 수 있는 노트다. 그런데 노트도 자세히 보면 줄이 하나도 없는 노트도 있고 (연습장) 줄 간격이 세밀한 노트도 있는가 하면 오선이 그려져 있는 음악 노트도 있고 영어 필기체 연습을 위해 세줄이 그어져 있는 노트도 있다. 그런데 음악 숙제를 하기 위해 동생에게 음악노트 사오라고 시켰는데 영어노트를 사오면 곤란할 것이다. 따라서 규격이 정해져 있는 것이다. CD도 마찬가지여서 순수 음악 재생으로 사용하는 CD, 컴퓨터로 영화볼 때 쓰는 CD, 컴퓨터용 CD롬, PS와 SS의 게임을 위한 CD롬 등 다 제각각의 용도가 다 다른데 이때 최소한 음악 재생을 위한 CD끼리는 규격을 정해놓아야지 머라이어 캐리와 조용필을 녹음한 CD가 방식이 달라서 각각 다른 오디오에서 틀어야만 들을 수 있다면 아무도 CD를 안 살 것이고 게임기도 마찬가지다. 이러한 이유로 오디오용 CD를 처음 개발한 소니와 필립스의 두 회사는 1980년에 공동 협력을 통하여 오디오용 CD를 위한 규격을 정하여 발표하였다. 이 규격을 레드북(Red Book)이라고 한다.



최초의 CD는 음악 재생 전용으로 발매가 되었고 따라서 컴퓨터나 게임기 등의 프로그램 등을 파일의 형식으로 보관을 하기 위한 표준은 정하여지지 않은 상태였다. 따라서 CD를 일방적인 오디오 재생에 그치지 않고 대화형 멀티미디어 매체로 활용하기 위한 규격이 제정되었는데 이것이 옐로우 북(Yellow Book)이다. 후에 Yellow Book의 규격을 보완하기 위하여 1985년에 CD롬 생산 회사의 연구원들과 개발자들이 한자리에 모여 새로운 표준안을 내놓게 되었고 이 표준안을 "하이 시에라(High Sierra) 표준"이라고 한다. 이 표준의 이름은 당시 참석자들이 묵었던 호텔의 이름을 딴 것이라고 한다. 이후 몇가지를 정정하여 지금은 ISO 9660으로 알려져 있다. 이 규격과 호환을 가진 기기에서는 어디에서건 데이터를 읽을 수 있게 되는 것이다.

PS, SS의 경우는 레드 북과 ISO 9660 규격을 지원한다. PS나 SS가 게임 외에도 일반 음악 CD를 아무런 문제없이 재생할 수 있는 것도, 레드 북 규격을 지원하기 때문이지, CD니까 당연히 된다라는 것은 아니다. 또한 PS, SS의 게임 CD들도 일반 PC에서 데이터를 읽고 쓸 수는 있는 것도 컴퓨터와 PS, SS가 다 같이 옐로우 북(Yellow Book) 규격을 지원하기 때문이다. 다만 파일을 읽고 쓰는 것과 게임을 실행시키는 것은 별개의 문제라는 것은 독자들도 알고 있을 것이다. 영어를 읽는 것과 해석하는 것은 다른 거니까.

더 나아가 PS와 SS는 1989년에 확장된 옐로우 북(Yellow Book)인 CD롬 XA 규격을 지원하고 있다. 이것은 게임 프로그램의 데이터와 오디오, 비디오, 그래픽 데이터를 동시에 읽어들이는 것을 지원하는 것이다. 게임에서 동영상과 음악이 동시에 나오는 것은 바로 이 XA규격을 지원하기 때문이라고 해도 좋을 것이다. 이외에도 비디오 CD에서 사용되는 그린 북(Green Book) 규격과 화이트 북(White Book) 등 여러가지 규격이 CD를 위해 사용되고 있다. 이제 적어도 PS와 SS에서 어떻게 음악 CD를 들을 수 있는 가 묻는 사람이 있다면 독자 여러분은 유식하게 설명해 줄 수 있을 것이다.

그리고 아마 눈치가 빠른 독자는 왜 하필이면 규격이름에 색깔이 들어갔는가 하는 의문을 품었을 것이다. 그것은 당시에 규격을 최종적으로 연구원들이 정한 뒤에 결재를 받기 위해 비서가 서류철에 정리를 했는데, 이때 서류철의 색이 각각 레드(Red), 옐로우(Yellow), 그린(Green), 화이트(White) 등이었다고 한다. 무슨 거창한 발명에 이름이 초라한 경우가 있는데 대개 이런 이유인 경우가 많다.

에필로그: 사랑해요 CD

요즘의 CD는 말 그대로 X값이다. PC통신에서 보면 간혹 너무 형편없는 게임을 만났을 때 분노의 초필과 함께 CD를 두동강을 내는 유저도 있고 왕성한 호기심에 못이겨 CD에 물을 묻혀 보는 유저도 볼 수 있으며 통신의 장터에서도 CD를 X값에 팝니다란 글은 얼마든지 볼 수 있다. 하긴 바코드가 아닌 CD를 가지고 고유의 몬스터를 만들어내는 몬스터 팜(PS) 란 게임도 나올 정도니 CD는 더 이상 문명의 첨단이란 수식어가 그다지 실감나지 않게 되어 버린 것이다.

하지만 이 글을 지금까지 천천히 읽어내려온 양식있는 독자라면 그동안 만만히 보아왔던 CD가 사실은 심오한 원리와 섬세한 구조로 이루어져 있는 자랑스런 인류의 발명품이라는 사실을 깨닫게 되었을 것이고 더 이상 결코 X 취급을 받아서는 안된다는 굳은 신념에 불타 이 글을 쓰게 된 필자의 정열에도 감동하지 않을 수 없게 될 것이다. 자 이제 그러면 구석에 처 박혀 있던 CD들도 가끔은 사랑해 주고 아껴주면서 게임을 즐기도록 하자.



겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.



신고의 스승은 겜훈장?! - 1000점
최우진/강원도 춘천시 효자1동 491-331

Q 저… 물어볼 것이 있는데요. '제 4차 슈퍼로봇대전'에서 GP-02의 핵바주카는 어떻게 얻는 거죠? 분명히, 분명히 크와트로를 없앤 후 GP-02를 얻었는데 핵 바주카가 생기지 않습니다. 이건 가브레와 관련이 있는 건가요?

A GP-02의 강력한 핵 바주카를 사용하려면 리얼계로 게임을 시작했어야 합니다. 리얼계로 진행하다 보면 크와신이 적으로 나올 때가 있는데 다바와 대전시킵니다. 그 다음 '마즈 커넥션' 스테이지에서 다바로 크와신을 설득하면 크와신이 되각합니다. '다갈의 날'에서는 에우고 사령관 블랙스가 암살당하는 쪽을 선택하세요. '포세이달…' 스테이지에서 다바로 크와신을 설득한 다음 가브레도 다바로 설득합니다. '뮤네 카프리치오'에서는 가토가 죽지 않도록 끝까지 보호하세요. '달의 뒷면'에서는 쥬도로 플과 플츠를 설득합니다. 마지막으로 '하만의 그림자'에서 하만을 설득하면 GP-02의 핵 바주카를 사용할 수 있게 됩니다.

Q 추운 날씨인데도 저희 답변을 해주시는 겜훈장님 안녕하세요? 저는 얼마전 '팬저 밴디트'를 구입한 PS유저입니다. 다름이 아니오라 숨겨진 캐릭터가 있다는 소문이 있던데 그게 사실인가요? 만약 있다면 가르쳐 주세요. 또 PS를 개조시켰는데 1달에 1-2번 정도밖에 게임을 즐기지 않습니다. 개조시킨 PS는 게임을 즐기지 않고 가만히 놔두어도 수명이 줄어드나요?

A 팬저 밴디트의 숨겨진 캐릭터는 레벨을 하드로 맞추어 놓고 전 캐릭터로 엔딩을 보면 됩니다. 그러면 주인공 보다 훨씬 강력한 신 캐릭터가 등장합니다. PS를 개조한 다음 사용하지 않는다면 수명은 줄어들지 않습니다. 복사CD를 읽어들이지 않으니까요.

Q 게임계의 영웅 겜훈장님께, SS용 '패왕전설'에서 잔쿠로를 사용하는 방법을 알려주세요. 추운 날씨에 감기 조심 하시길 바랍니다.

A 잔쿠로를 선택하는 방법은 아주 간단합니다. 캐릭터 선택 화면에서 발 버튼을 누르면 잔쿠로가 선택됩니다. 감기 걱정 해주셔서 감사합니다. 사실 지금 감기 걸렸답니다.



Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 9월달부터 게임챔프를 애독하는 독자입니다. 며칠전 GB를 구입해서 '열투 킹오파 96'과 '열투 사무라이 스피리츠 참홍랑 무쌍검'을 즐기고 있습니다. 열투 킹오파 96은 게임챔프 9월호에 공략되어 있어서 재미있게 즐기고 있는데 열투 사무라이 참홍랑 무쌍검의 초필 커맨드를 모르겠어요. 수라와 나찰별로 가르쳐주세요. 오래된 게임이라고 안뽑아주시면 안돼요.

A 각 캐릭터의 초필살기를 가르쳐 드리죠.

시즈마루
(수라) 폭우강풍참 : →↘↓↙←→↘↓↙←→+AB
(나찰) 우류열살진 : →•←↙↓↘→+AB

리무루루
(수라) 루푸시 카무이 에무시 : →↘↓↙←→↘↓↙←→+AB
(나찰) 푸루시 카무이 에무시 : →↘↓↙←→↘↓↙←→+AB

비시라
(수라) 카게마이 무쿠이 : ←↙↓↘→•→+AB
(나찰) 카게마이 유메당 : ←↙↓↘→•→+AB

이마쿠사
(수라) 검면십살진 : ←→↓↘+AB
(나찰) 검면십살진 : ←→↓↘+AB

하오마루
(수라) 천패봉진참 : →↓↘→↓↘+AB
(나찰) 천패단공열참 : →•←↙↓↘→+AB

나코루루
(수라) 에레루시 카무이 리무세 : →↘↓↙←→↘↓↙←→+AB
(나찰) 미베키 카무이 시테키 : ←↙↓↘→↓↘+AB

한조
(수라) 미진가크레 : ↓↓↓+AB
(나찰) 도쿠류 : →↘↓↙←→+AB

갈포드
(수라) D.M.S.H : →↘↓↙←→+A,B
(나찰) L.S.T : →↘↓↙←→+B

우쿄
(수라) 츠바메 육연 : →↘↓↙←→+AB
(나찰) 몽산잔광가 : →•←→+AB

겐쥬로
(수라) 고꼬우잔 : →•←↙↓↘→+AB
(나찰) 우라고꼬우 : →•←↙↓↘→+AB

Q 안녕하십니까? 다름이 아니오라 지금 '브레스 오브 파이어3'와 '택틱스 오거'를 플레이하고 있는데 이 게임들의 액션 리플레이 코드를 가르쳐 주시면 감사하겠습니다.

A 브레스 오브 파이어3의 진 코드와 택틱스 오거의 돈 늘리는 코드를 알려드리겠습니다. 브레스 진 코드 : 80145544 FFFF, 80145546 FFFF 택틱스 돈 코드 : 800B3ED0 E0FF, 800B3ED2 05F5 이상입니다. 액션 리플레이에 너무 의존하면 게임의 진정한 재미를 느끼지 못할 수도 있습니다.



Q 겜훈장님. 저는 '브레스 오브 파이어 3'를 하고 있는 PS유저입니다. 겜훈장님. 게임챔프 11월호에서는 마크닐 저택에 있는 경비원 중에서 전등을 들고 있는 경비원들이 다른 곳을 보고있을 때 지나가라고 나왔는데 첫번째 전등을 들고 있는 경비원이 다른 곳을 보고 있을 때 지나가려고 하니 경비원에게 걸려 밖으로 쫓겨납니다. 왜 그런지 가르쳐 주세요.
[redacted]

A **전등을 켜고 있는 경비원을 통과하려면 전등을 완전히 주인공 반대쪽으로 비출 때까지 기다려야 합니다. 전등을 반대쪽으로 비추는 순간에는 경비병이 주인공 일행을 볼 수 없기 때문입니다. 전등 방향이 바뀌었을 때 재빨리 지나가는 것이 중요합니다.**

Q PS 복사CD 뒷면이 은색인 프레스 CD와 뒷면이 금색인 골드 CD가 있습니다. 이 2가지 중에서 PS 렌즈에 무리를 덜주는 CD는 무엇입니까?
[redacted]

A **무리를 덜주는 CD는 확실히 밝혀지지 않았습니다. 프레스 CD와 골드 CD의 차이점은 프레스의 경우 대량으로 찍어내는 대량생산형이라는 것이고 골드의 경우는 PC를 사용, 한장씩 복사해서 만드는 CD라는 점입니다. 이러한 점 때문에 골드 CD는 게임기에 따라 매우 잘되는 것도 있고 잘 안되는 것도 있을 수 있습니다. 하지만 프레스 CD는 대부분의 게임기에 비슷한 반응을 보입니다. 즉, 매우 잘되는 것도 없고 아주 안되는 것도 별로 없다는 말입니다.**

Q 저는 PS유저입니다. 다름이 아니오라 '브레스 오브 파이어 3'를 하는데 진이라는 용변신 아이템이 있다는 것을 알게 되었습니다. 진을 얻고 싶은데 어느 곳에서 얻을 수 있나요? 구체적으로 자세히 좀 알려주세요.
[redacted]

A **모든 진의 위치를 가르쳐 드리는 것은 불가능하므로 몇가지만 가르쳐 드리겠습니다. 선더 진은 라파라 마을 근처에 있는 ?를 통해 갈 수 있는 해안에 있습니다. 집에 가려 안보이니 잘 찾아보세요. 절벽에서 니나와 떨어지는 곳 근처의 ?에서 리버스 진을 얻을 수 있습니다. 즈브로 화산의 동굴에서는 원더 진을 얻을 수 있고 로켓을 타고 착륙(?)하는 곳에서는 샤프진을 얻을 수 있습니다.**

Q SS용 슈퍼로봇대전F를 하고 있는 유저입니다. 전투중 턴을 종료할 때 나오는 메뉴 맨 아래를 보면 세이브를 할 수 있는 명령이 있습니다. 그런데 아무리 해도 세이브가 되지 않습니다. 세이브하는 방법을 좀 가르쳐 주세요.
[redacted]

A **맨 아래에 있는 세이브 명령을 사용해도 세이브가 안된다면 여러가지 원인을 생각해 볼 수 있습니다. 우선 본체에 로봇대전 세이브를 저장할만한 용량이 남아있지 않은 경우입니다. 이 경우는 다른 세이브 데이타를 지우던지 파워 메모리를 사용해야 합니다. 또는 본체의 수은 전지가 다 닳았을 경우입니다. 새턴 뒤쪽을 보면 뚜껑같은 것이 있는데 여기에 새턴 본체 세이브에 사용되는 수은 전지가 있습니다. 수은 전지가 다 닳으면 본체 세이브가 불가능하게 되므로 건전지를 교체해 주세요. 또, 새턴이 파워 메모리를 인식하지 못하는 경우도 있습니다. 이 경우는 파워 메모리를 뺐다가 똑바로 꽂아서 사용해 보세요.**



Q 겜훈장 할아버님, 안녕하세요? 궁금한 점이 몇가지 있는데... 답해주실 거죠? 버파2가 PS로 이식된다면 어느정도의 이식률을 보일까요? 그리고 PS용 철권3의 발매일과 이식률 그리고 공개된 화면 사진은 없나요? 질문이 좀 많지만 답해주신다면 감사할께요. 그럼.. HAVE A BEAUTIFUL DAY!
[redacted]

A **버파2는 PS로 이식될 가능성이 없습니다. 버파2는 세가의 간판 게임이기 때문에 새턴의 라이벌인 PS로는 발매되지 않을 것입니다. 철권3의 발매일은 정확치는 않으나 내년 초 정도로 예상하고 있습니다. 이식률은 확장 부스터 등을 사용하지 않는다면 70-80% 정도가 될 것 같습니다. PS용 철권3 공개 화면은 아직 없습니다. 새로운 정보가 들어오는 대로 챔프에서 소개할 것을 약속드리겠습니다.**

Q 안녕하세요? 존경하는 겜훈장님. 저는 PS 유저입니다. 다름이 아니오라 지금 발매중인 건슈팅 게임의 종류를 알고 싶습니다. '타임 크라이시스'를 제외하고요.
[redacted]

A **현재 발매되어 판매되고 있는 건슈팅 게임으로는 헨리 익스프롤로즈, 혼드 아울, 다이하드 트릴로지, 건블렛 등이 있습니다. 이중 가장 추천할 만한 게임은 건블렛입니다. 재치가 넘치는 수많은 스테이지들이 등장하는 스테이지 클리어형 슈팅 게임인데 각 스테이지마다 클리어 조건이 다르고 코믹한 연출이 많기 때문에 누구나 부담없이 즐길 수 있습니다. 소장용으로도 만족할 것입니다.**

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 시험이 끝난지 얼마 되지 않아 열심히 GB용 '젤다의 전설'을 하고 있는 GB 유저입니다. 저는 GB용 젤다의 전설을 구입하자마자 완전히 빠져들고 말았습니다. 하지만 공략집이 없어서 고생을 좀 하고 있어요. 공략집 없이 이리 부딪히고 저리 부딪히다 보니 이제야 RPG의 참맛을 느낄 수 있게 되었습니다. 저는 지금 레벨6 미궁을 클리어하고 레벨7 미궁으로 가려고 합니다. 그런데 동물 마을에서 노래를 부르고 있던 링크의 여자친구 마린이 없어졌어요. 그리고 메베 마을의 공놀이하는 아이들 위에 있는 집에서 어떤 책을 읽었더니 여러가지 화살표가 나오던데 제가 한 것과 오빠가 한 것의 화살표가 다르더군요. 이 화살표는 어디에 쓰는거죠?
무명씨

A **마린을 만나려면 레벨7 미궁을 클리어해야 합니다. 레벨7 클리어 후 전체 지도의 왼쪽 하단을 기준으로 (가로9, 세로16)지점 즉, 지도 위쪽의 산악지대로 가면 마린이 끊어진 다리 사이에서 오도가도 못하고 있습니다. 훅샷을 사용해서 건너간 다음 구해주면 됩니다. 공놀이하는 아이들 위에 있는 집은 마을의 도서관입니다. 도서관에서는 게임에 도움을 주는 여러가지를 볼 수 있는데 그중 화살표를 볼 수 있는 책은 통찰의 렌즈가 있어야만 볼 수 있는 것으로 마지막 미궁의 클리어 방법을 표시한 것입니다. 레벨8 미궁을 클리어하면 마지막 미궁인 성스러운 알로 갈 수 있는데 이곳은 전후좌우 어느 쪽으로 가도 똑같은 곳만**

나옵니다. 이곳에서 길을 찾아가는 방법을 알려주는 것이 바로 그 책입니다. 그리고 화살표가 서로 다른 이유는 미궁이 랜덤하게 만들어지기 때문입니다.

Q 안녕하세요? 겜훈장님! 저는 지금 눈물을 너무 흘려서 눈이 퉁퉁 부었습니다. 그 이유는 PS용 '두근두근 메모리얼'을 하고 있는데 5번 클리어해서 모두 배드 엔딩을 보았습니다. 한번만이라도 제대로 된 엔딩을 보고 싶습니다.
어떻게 하면 엔딩을 볼 수 있지요?
[redacted]

A 두근두근 메모리얼의 엔딩을 보려면 각 능력치를 올려야 합니다. 능력치가 어느정도 올라가면 여학생들이 하나둘씩 등장하는데 각기 좋아하는 남자의 취향이 다르므로 마음에 드는 여학생의 마음에 들 수 있게 행동하세요.
졸업할 때 까지는 모든 여학생들과 원만한 관계를 유지하는 것이 중요합니다. 만약 한명한테만 연락하고 관심을 보이면 다른 여학생들은 질투를 하게 되고 얼굴 표시에 폭탄 마크가 생기게 됩니다.
외면당한(?) 여학생은 폭탄이 터지게 되는데 이렇게 되면 주인공의 안좋은 소문이 퍼지게 되어서 모든 여학생들이 꺼리게 됩니다. 정리하면 능력치를 충분히 올리고 모든 여학생들에게 연락해서 폭탄이 안터지도록 관리하세요.

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 15세의 모범청소년 임현균이라고 합니다. PS를 가지고 있는데 코나미의 'NBA 파워 덩커즈2'에 관해 질문을 하겠습니다. NBA LIVE 등의 농구 게임은 올스타 팀을 고를 수 있던데 파워덩커즈2는 어떻게 합니까?
[redacted]

A 올스타 팀을 고르는 방법을 가르쳐 드리죠. 타이틀 화면에서 '스타트 게임'에 커서를 맞추어 놓고 화면이 사라지는 순간 L1+R1+SELECT+START를 동시에 누르세요. 그러면 올스타 팀을 고를 수 있게 됩니다. 단, 올스타 팀은 오픈 게임에서만 고를 수 있습니다.



은하 혼장전설
900점
[redacted]

챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 안녕하세요? 챔핑님. 저는 몇주후면 미니 컴보이를 장만합니다. 그런데 갑자기 궁금한 것이 있어서 엽서를 띄웁니다. 저는 차세대 게임기 2대를 가지고 있기 때문에 그에 대한 정보는 많이 알고 있는데 미니컴보이에 대한 것은 잘 모릅니다. 게임 도중 세이브를 할 수 있는 메모리에 대해 알고 싶습니다. 책에서 얼핏 봤는데 미니 컴보이의 메모리는 기계안에 없고 팩 안에 있다고 합니다. 그게 사실인가요? 그리고 미니 컴보이 게임을 즐길 때 세이브가 안돼는 현상은 무엇 때문이고 그에 대한 처치법도 가르쳐 주세요.
[redacted]

A 차세대 게임기만을 접해본 유저군요. PS, SS, N64는 게임 세이브 전용 카트리지를 사용하고 있습니다. 하지만 이전에 사용되던 게임기들 즉, SFC, FC, MD 등은 세이브를 팩에 직접 하는 방식을 사용했습니다. 미니 컴보이도 마찬가지고 팩 안에 세이브 데이타를 저장할 수 있는 메모리가 있습니다. 이 메모리는 수은 전지를 사용, 세이브 데이타를 보존합니다. 미니 컴보이를 즐길 때 세이브가 안되는 현상은 수은 전지가 다 닳았거나 팩이 불량 복사품일 때 발생하는 현상입니다. 수은 전지가 다 닳았다면 수은 전지를 교체해 주면 되지만 불량품일 경우는 다른 팩으로 교환해야 합니다.

Q 챔핑님. 환절기에 몸 건강하신지요? 저는 PS와 SS의 열렬한 유저입니다. 그러나 SS와 PS의 로딩시간과 램 용량의 한계에 짜증이 나서 이렇게 펜을 듭니다. 집에 있는 PC용 12배속 CD롬과 8메가 램을 이용해 나만의 초강력 PS, SS를 만드는 비법이 없는지요. RGB 모니터와 파이팅 스틱 만들기 등의 주변기기 장만에 큰 도움을 준 챔프이기에 이번에도 구원의 길을 제시해 줄 것으로 믿고 있겠습니다.
[redacted]

A CD 게임기의 로딩에 질리셨군요. 하지만 PC용 고속 CD롬과 램을 사용하는 방법은 불가능합니다. 부품을 교체해서 사용할 수 있는 PC와는 달리 게임기는 전용 부품을 쓰도록 되어 있습니다. 따라서 PC 부품을 게임기에 다는 것은 불가능합니다.

Q 게임계의 척척박사 챔핑님. 저는 SS를 산지 한달이 조금 넘은 석희라고 합니다. 용산에서 SS를 사서 TV와 연결하려고 하는데 TV가 오래된 것이라 AV 단자를 끼우는 구멍이 없었습니다. 다행히도 집에 일제 액정 TV가 있어서 그것으로 게임을 즐기고 있습니다. 하지만 6인치밖에 안돼는 화면이라서 실감도 나지 않고 캐릭터도 작아서 재미가 없습니다. 이 상황을 극복할 방법을 가르쳐 주세요.
[redacted]

A 구형 TV에는 AV연결 단자가 없습니다. 따라서 SS에 기본적으로 들어있는 AV 단자는 사용할 수가 없지요. 하지만 모든 TV에는 RF 단자라는 것이 있습니다. 바로 옥외 안테나를 연결하는 부분인데 TV 뒤쪽에 볼록 튀어나와 나선형으로 되어 있는 것입니다. 이것을 사용하면 어떤 게임기도 연결시킬 수 있습니다. 게임기 전문점에 가서 SS용 RF선을 구입한 다음 TV의 RF 단자에 연결하세요.

Q 안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 게임기 한대 조차 없는 사람입니다. 그래서 상품타기에 눈독을 들이곤 하죠. 하지만! 저는 마냥 운을 바라보는 놈은 아닙니다. 지금 약 10만원정도 모았습니다. 아차! 질문이 있습니다. 우리나라에서 유통되는 모든 GB는 복사판인가요? 아이 궁금해. 그럼 겜훈장님 몸 건강하세요. 왕초보 플레이어 김동훈이었습니다.
[redacted]

A 국내에 유통되는 게임보이의 대부분은 복사판이 아닙니다. 단, GB용 팩들은 90% 이상이 복사판이죠. 복사팩이기 때문에 생기는 문제점(세이브가 지워지고 게임 화면이 깨지는 증상)들도 종종 보이지만 모든 팩들이 그런 것은 아닙니다. 대부분의 팩들은 정품과 차이점이 없으므로 안심하고 사용하세요. 만약 불량팩을 구입했다면 구입한 곳에서 바꿔달라고 하세요.



겜훈장과 함께
프랑스로!
800점
[redacted]

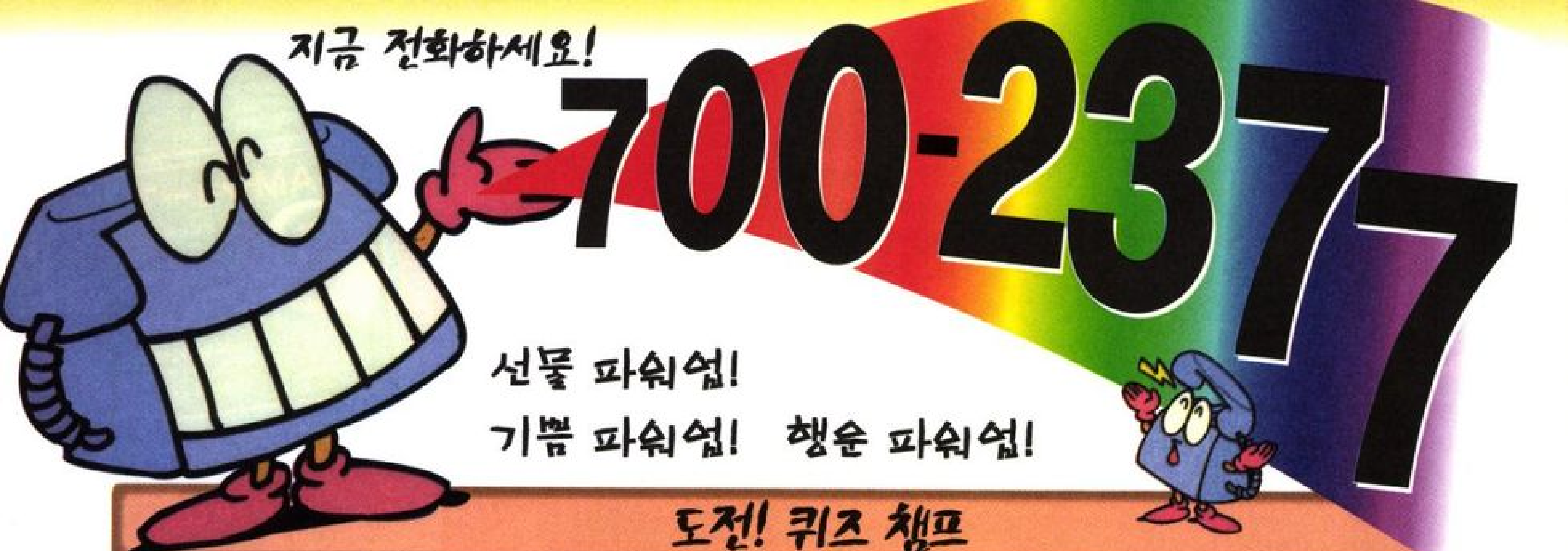


술취한 겜훈장
700점
[redacted]





아는 것만이
힘은 아니다
600점
[redacted]



도전! 퀴즈 챔프

1. 캡콤의 인기 캐릭터들이 SD화되어 등장하는 게임, 포켓 잼 파이터는 새롭게 각색된 코믹한 필살기와 재미있는 스토리를 자랑합니다. 이 게임에 등장하는 코믹 캐릭터인 단의 배경 스토리는 다음중 어느 것일까요?
1. 사가트를 꺾고 제왕의 자리를 차지하기 위해
2. 사쿠라를 제자로 만들기 위해
3. 뮤지컬 배우를 찾아가기 위해
4. 여자친구를 만들기 위해

2. N64로 발매된 축구 게임 인터내셔널 슈퍼스타 사커64가 꾸준한 인기를 모으며 유저들에게 사랑받고 있습니다. 인터내셔널 슈퍼스타 사커64에는 세계의 수많은 축구 강국들이 등장하는데, 이중 이탈리아의 종합 능력(TTL) 수치는 얼마일까요?
1. 97
2. 78
3. 93
4. 89

3. 수많은 유저들이 오랫동안 기대하고 있던 슈퍼 로봇 대전F가 SS용으로 발매되어 폭발적인 인기를 끌고 있습니다. 이 게임에서는 플레이어의 분신이라 할 수 있는 주인공 캐릭터를 만들 수 있는데 그 캐릭터의 성격도 정할 수 있습니다. 다음중 주인공의 성격으로 선택할 수 없는 것은 무엇일까요?
1. 우울하고 허무주의인 성격
2. 좀 이상한 성격
3. 진지하고 상냥한 성격
4. 여자만 밝히는 성격

4. 세밀한 설정의 세계관과 빵빵한 스토리로 주목받고 있는 PS용 프론트 미션2는 다른 게임들과는 달리 어두운 스토리를 가지고 있습니다. 이 게임의 주인공은 OCU군의 해군 소속으로 등장합니다. 주인공의 이름은 무엇일까요?
1. 앗슈 파록
2. 토마스 노랜트
3. 사유리
4. 벤 맥케이지

5. 최근 PS용으로 최신작이 발매되었으며 캡콤의 대표적인 RPG 게임 시리즈이기도 합니다. 전 시리즈의 주인공 이름이 모두 같다는 재미있는 설정을 보인 이 게임 시리즈의 제목은 무엇일까요?
1. 파이널 판타지7
2. 던전즈 & 드래곤즈
3. 브레스 오브 파이어
4. 스트리트 파이터 RPG

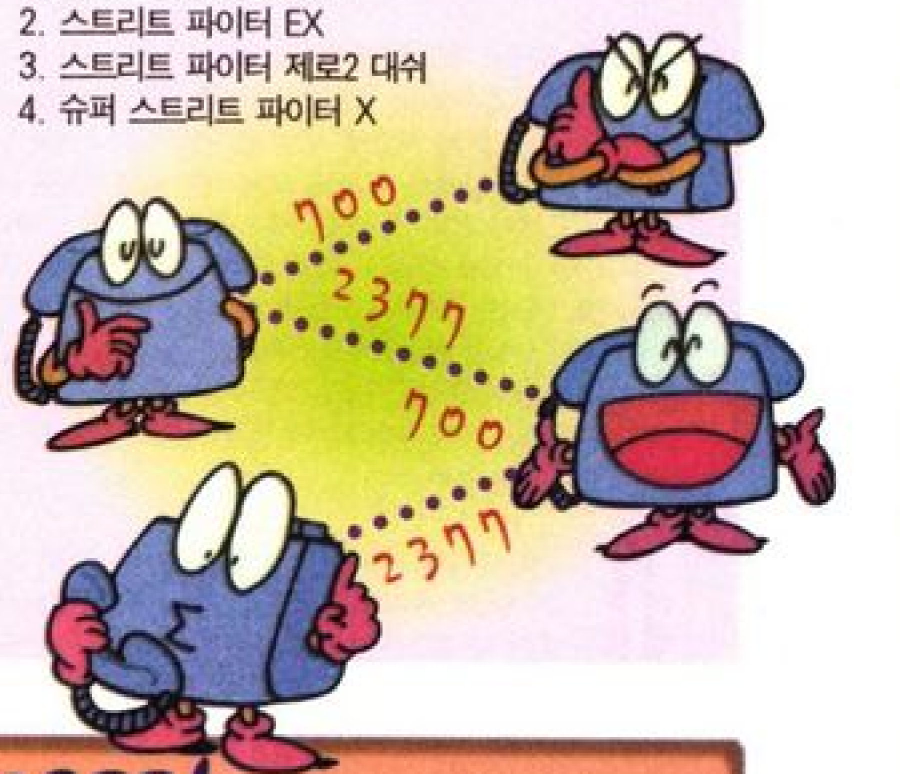
6. N64용의 악마성 드라큘라 시리즈의 최신작이 등장할 예정이라는 소식이 N64 유저들을 흥분시키고 있습니다. 악마성 드라큘라 시리즈는 다양한 기종으로 발매되었는데 다음중 악마성 시리즈가 아직 발매되지 않은 기종은 무엇일까요?
1. PS
2. SFC
3. FC
4. SS

7. 테크모의 리얼 격투 게임인 DEAD OR ALIVE가 SS용으로 뛰어난 이식률을 자랑하며 최근 발매되었습니다. 여성 캐릭터의 표현이 리얼한 것으로도 유명한 이 게임에 등장하는 캐릭터는 총 몇 명일까요?
1. 10명
2. 9명
3. 12명
4. 8명

8. 최고 인기 퍼즐 게임인 뿌요뿌요 시리즈의 최신작이자 SS용으로 발매되었던 뿌요뿌요 썬이 N64용으로 발매될 예정입니다. 그렇다면 다음중, N64용에서만 볼 수 있는 뿌요뿌요 썬의 새로운 기능은 무엇일까요?
1. 태양 뿌요 등장
2. 2인 대전 가능
3. 진동 기능
4. 철저 뿌요뿌요

9. 세이부의 인기 슈팅 시리즈인 라이덴의 최신작인 이 게임은 여러가지 종류의 전투기들이 등장하며 슬레이브 장착 등 새로운 시스템으로도 주목받고 있습니다. 게임챔프 11월호의 아케이드 특보란에도 수록되었던 이 게임의 제목은 무엇일까요?
1. 라이덴5
2. 파이덴 프로젝트2
3. 라이덴 X
4. 라이덴 파이터즈2

10. SS와 PS로 발매된 스트리트 파이터 콜렉션에는 3가지 종류의 게임이 들어있습니다. 스트리트 파이터 시리즈의 명작을 모두 즐길 수 있는 이 모음집에 들어있지 않은 게임은 다음중 무엇일까요?
1. 슈퍼 스트리트 파이터
2. 스트리트 파이터 EX
3. 스트리트 파이터 제로2 대쉬
4. 슈퍼 스트리트 파이터 X



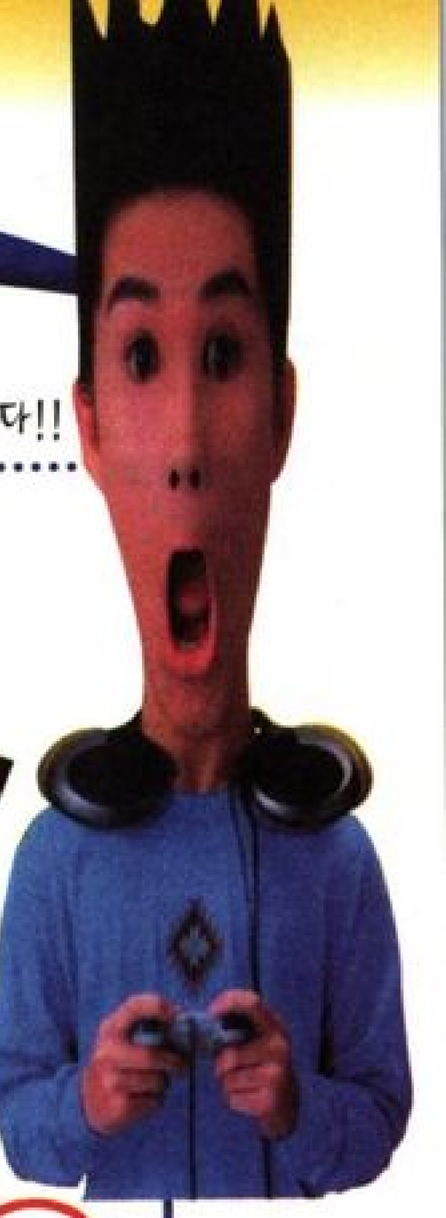
도전! 추리 특급도 700-2377!



최고의 인기 게임, 게임 챔프 1월호 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
1. 바이오 하자드2
2. 패러사이트 이브
3. 그랜디아
4. 드래곤퀘스트6

2. 1월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
1. 포켓몬스터
2. 브레스 오브 파이어3
3. 프론트 미션2
4. 슈퍼로봇대전F

이야~~ 정말 푸짐하다!!!



일다안~은 한번 눌러 보세요! 700-2377은 여러분께 행운을 드립니다!!

도전! 퀴즈 챔프 상

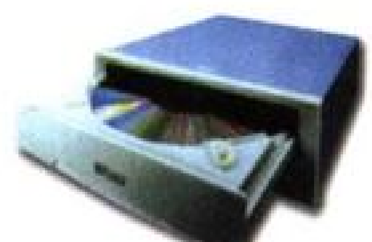
1등 1명 닌텐도 64 1대



2등 1명 플스 1대



3등 3명
16배속 CD롬 드라이브 1대



4등 5명 플스 CD 1개



5등 5명 PC게임 1개



6등 10명 다마고치 1개



7등 30명
챔프 전화 카드 1장

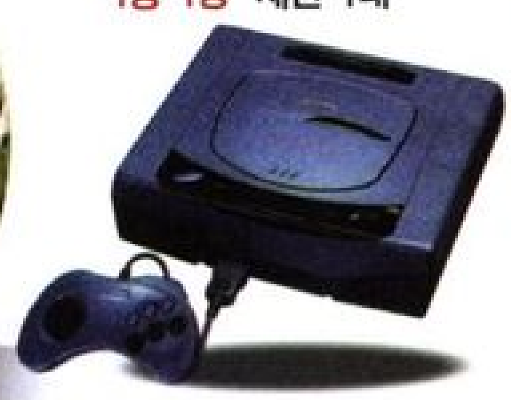


8등 10명
챔프 점수 500점

도전! 추리 특급 상



1등 1명 새턴 1대



2등 1명 나이키 운동화 1켤레



3등 5명 새턴 CD 1개



4등 5명 다마고치 1개



5등 27명 챔프 전화 카드 1장



6등 10명
챔프 점수 500점

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사자선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 2, 1, 4, 3, 1, 4, 1, 4, 3, 2
2. ③번 드래곤 퀘스트 7
   ②번 슈퍼 로봇 대전 F

특보!

용산가격 정보 등장!

700-2377에서는 생생한 현장 가격정보를 들을 수 있습니다.

• 이용방법 : 700-2377로 전화
1번 게임 챔프 → 4번 용산가격정보



- 장　　원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 :　500점

이곳은 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다.
이번에도 많은 분들이 이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다.
이번에서야말로 많은 분들이 응모를 하셨군요.
이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요!



신세기 에반게리온

[redacted]

이렇게 그림을 잘그리는데 그림을 못그리게 된다니 그렇게 되면 안되죠. 이정도의 그림을 그린다면 만화가 지망생도 될 수 있을 법한데 더욱 노력하시기 바랍니다.



소류 아스카 랑그레이

[redacted]

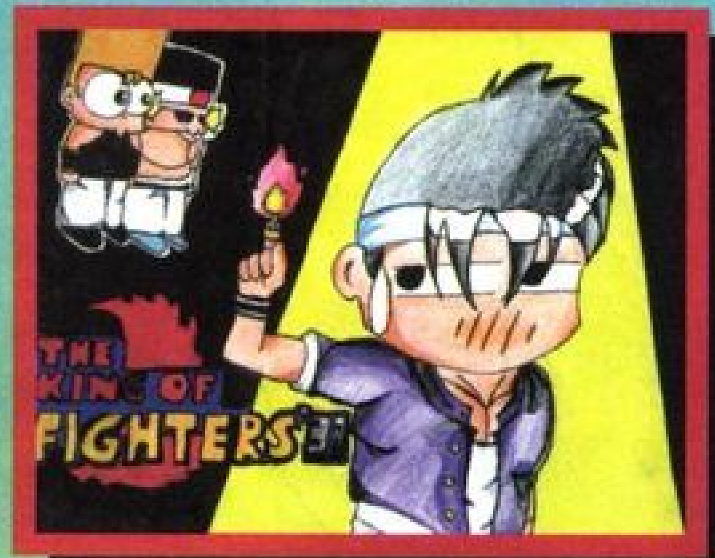
마감때가 다 되서 갑자기 날라온 소포를 보고 놀랬습니다. 이렇게 잘 그릴수가. 그래서 준준장원을 드리기로 결정했습니다.



숙명의 라이벌

[redacted]

으음...그림을 한달 간이나 노력해서 보냈다니 대단하군요. 더구나 주위에서 그렇게 노력을 했으면 전교 1등을 했을 거라고까지 하다니. 공부도 열심히 하시기 바랍니다.



코를 흉내내는 야부키 신고.

[redacted]

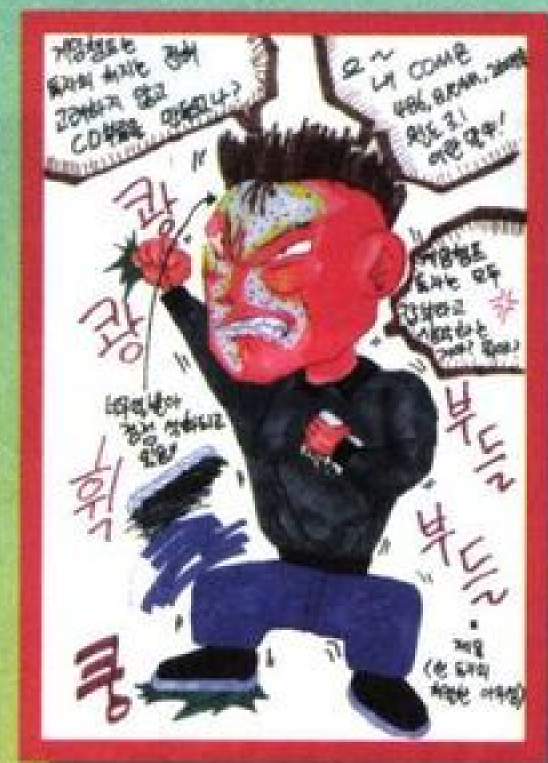
아주 독창적으로 개성있게 그리셨군요. 하지만 글까지 같이 잘 그렸으면 준준 장원도 될수 있었을 텐데. 다음에는 더욱 분발을 하시기 바랍니다.



챔프를 찾아라 에바!

[redacted]

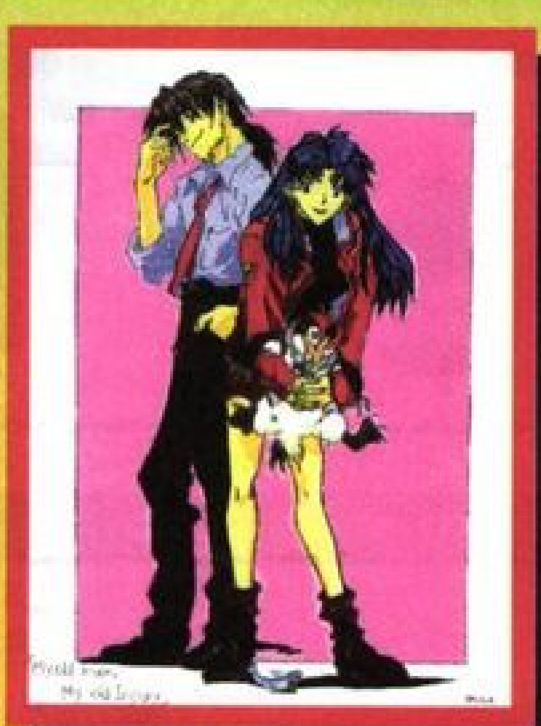
물감을 너무 많이 써서 너덜너덜 해졌군요. 다음부터는 신경을 써서 그려 보내주시기 바랍니다.



한 독자의 처절한 아우성

[redacted]

오옷! 대단히 열성적인 챔프 팬이신가 보군요. 게다가 컴퓨터의 시스템 사양이 낮아서 CD를 볼수 없다니. 다음 부터는 노력을 하겠습니다.



My old lover, My old Injury

[redacted]

의 결점도 눈에 띄는군요. 다음에는 그 결점을 없애서 보내주시기 바랍니다.



도키메키 메모리얼

[redacted]

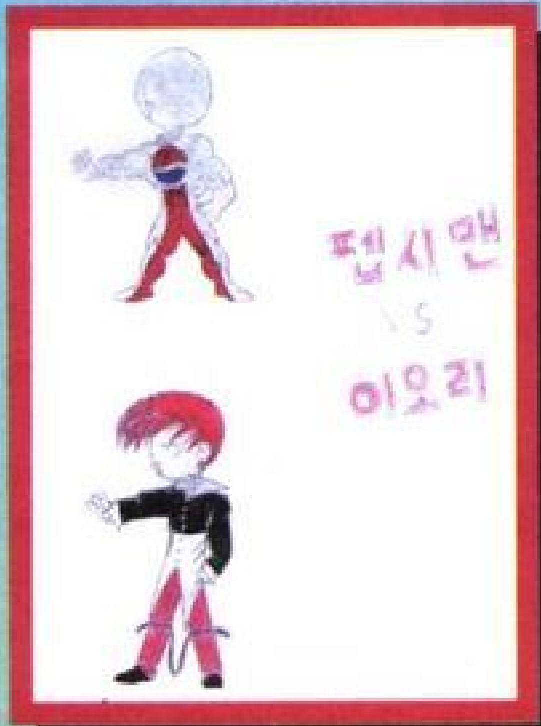
마감 직전 날라온 엽서...그것을 보고 담당자는 놀랐습니다. 깔끔한 그림체와 세련될 엽에도 불구하고 반사광의 효과까지 내시다니 다음에도 많은 그림 부탁드립니다.



도라에몽

[redacted]

예전에 컴퓨터로 그린 것을 보내다니, 최태림군은 그림실력이 있는 것 같군요.



펩시맨 VS 이오리

[redacted]

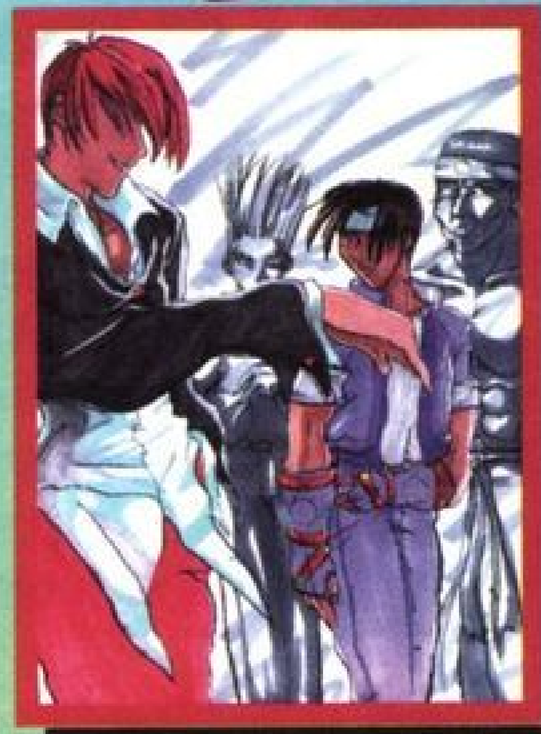
애니비젼에 나온 그림들을 이용해서 만든 것은 그다지 평판이 좋지 않았습니다. 또한 이오리와 펩시맨의 대결도 왠지, 다음에는 분발을.



소년이여 신화가 되어라!

[redacted]

그림에 빨간 색으로 튀긴것은 물감인가요? 왜 독창적으로 물감을 튀기신것 같군요. 하지만 없는게 나을뻔 했습니다.



결투

[redacted]

마카를 이용해서 그림을 그려 보내주시다니 혹시 만화가 지망생이신가요? 하지만 왠지 부족한 점이 눈에 많이 띄는군요.



우리 부자지간 맞어?

[redacted]

이 그림은 소년챔프의 그림을 보고 그린 것이군요. 다음에는 독창적인 그림을 볼 수 있기를 바랍니다



오로치 vs 3신기팀

[redacted]

요즘 무척 잘그린 그림입니다. 원래는 준장원을 줘도 아깝지 않은데 장원과 준장원, 준준장원의 그림들이 사연이 있고 너무 잘 그렸기 때문에 입선을 드립니다.



신지와 초호기

[redacted]

엽서에 그림물감을 사용해서 그림을 그려 보내주셨군요. 색도 꽤 마음에 들고. 하지만 역시 물감이라 떨라서 떨어지는군요.



백거정

[redacted]

그림을 3개씩이나 보내시다니 역시 만화가의 길로 들어 서실려고 하시는군요. 아무튼 다음 달을 기대해보겠습니다.



KOF '97 꿈동산

[redacted]

KOF'97의 캐릭터들을 SD화 해서 보내주셨군요. 하지만 왠지 너무 뚱뚱하다는 생각이 들지 않으시는지요.

98년 1월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요.
그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다.
25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시요.

〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」담당자 앞

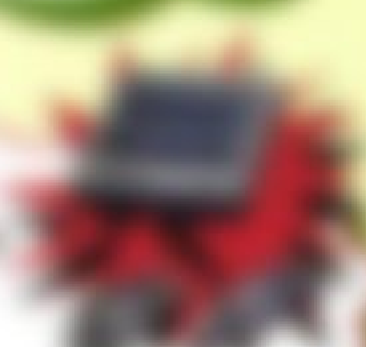
챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신:천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란'에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg 나우누리ID:네모네모로 메일주세요.





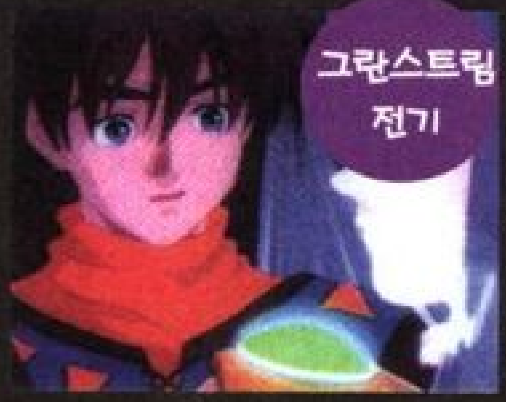


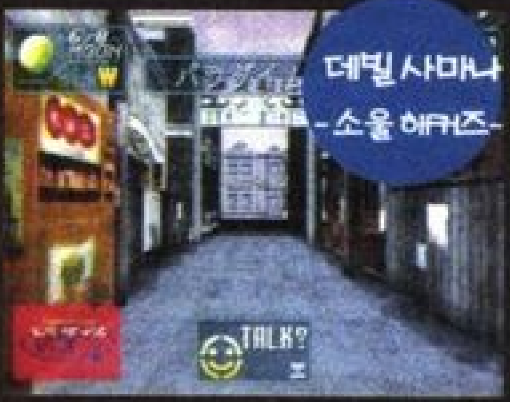
소프트발매리스트

SOFT LIST

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS	SS











同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 11월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	11/ 6	칼콜로(CALCOLO)	크래프 인벤션	4,800엔
PS	11/ 6	10101	선테크	5,800엔
PS	11/ 6	그란스트림 전기	SCE	5,800엔
PS	11/ 6	개변주공 건바이크	SCE	5,800엔
PS	11/ 6	블러디 로어	허드슨	5,800엔
PS	11/ 6	투탄카멘의 수수께끼	레이	6,800엔
PS	11/ 7	I MISS YOU	컴파일	1,980엔
PS	11/13	파워돌2	아스키	6,800엔
PS	11/13	아더 라이프 아더 드림	코나미	5,800엔
PS	11/13	도라! 도라! 도라!	다즈	6,800엔
PS	11/20	아일톤 세나카트듀엘2	겝스	5,800엔
PS	11/20	뿌요뿌요선 결정판	컴파일	4,800엔
PS	11/20	결롭 레이서	테크모	5,800엔
PS	11/20	세로판즈	나인라이브즈	4,200엔
PS	11/20	소울 마스터	고에이	5,800엔
PS	11/20	코나미 앤티스	코나미	4,800엔
PS	11/20	리살엔포서즈 디렉스팩	코나미	5,800엔
PS	11/20	더 마스터즈 파이터	시네마 서플라이	5,800엔
PS	11/20	아인핸더	스퀘어	5,800엔
PS	11/20	네오류드2	테크노소프트	6,300엔
PS	11/20	헥스 어드벤처	BBS	5,800엔
PS	11/27	바가바가	겝스	5,800엔
PS	11/27	만나고 싶어서	코나미	미 정
PS	11/27	파랜드 스토리	TGL	6,800엔
PS	11/27	사이드 와인더2	어스믹	5,800엔
PS	11/27	하이 브리드	SPS	5,800엔
PS	11/27	용기전승	KSS	5,800엔
PS	11/27	미드나이트 런 -로드 파이터2-	코나미	5,800엔
PS	11/27	크라임 크랙커즈2	SCE	5,800엔
PS	11/27	해피 호스피탈	동북신사	5,800엔
PS	11/27	드래곤 비트	맵 저팬	5,800엔
PS	11/하순	사이버 보즈	캡 콤	5,800엔
PS	11/하순	그랜 트리스모	SCE	5,800엔
PS	11/하순	R?MJ	반다이	6,800엔
PS	11/예정	U.S 네이비 파이터	EAV	5,800엔
PS	11/예정	워크래프트II	EAV	5,800엔
PS	11/예정	투신전 카드 퀘스트	타카라	5,800엔
PS	11/예정	낭토 원더풀	반프레스토	2,800엔
SS	11/ 6	팔콤 클래식	팔 콤	5,800엔
SS	11/ 6	투탄카멘의 수수께끼	레 이	6,800엔
SS	11/ 6	창공의 날개 -고티 월드-	마이크로 네트	6,800엔
SS	11/13	사쿠라 대전 증기 라디오쇼	세 가	4,800엔
SS	★11/13	데빌 사마나 -소울 해커즈-	아트라스	6,800엔
SS	11/13	마법학원 루나	카도가와 서점	6,800엔
SS	11/14	더 스타 볼링	유미디어	6,800엔
SS	11/20	J리그 프로 축구클럽을 만들자!2	세 가	5,800엔
SS	11/20	테라 판타스티카 (새턴콜렉션)	세 가	2,800엔
SS	11/20	기동전사 건담 (새턴 콜렉션)	반다이	2,800엔
SS	11/20	테트리스S (새턴 콜렉션)	BPS	2,800엔
SS	11/20	소드 앤 소서리 (새턴 콜렉션)	마이크로 캐빈	2,800엔
SS	11/20	트랜스포트 타이쿤	이미지니어	6,800엔
SS	11/20	헥스 어드벤처	BPS	5,800엔
SS	11/20	매스 디스트럭션	BMG 저팬	5,800엔
SS	11/20	아스트라스 버스터즈	선소프트	5,800엔
SS	11/27	세가 에이지/메모리얼 셀렉션 VOL.2	세 가	4,800엔
SS	11/27	세가 투어링카 챔피온쉽	세 가	5,800엔
SS	★11/27	일곱 바람의 섬 이야기	에닉스	6,800엔
SS	11/27	사다모토 요시유키 일러스트레이션즈	가이낙스	4,800엔
SS	11/27	X맨 VS 스트리트 파이터	캡 콤	7,800엔
SS	11/27	반달 하츠	코나미	4,800엔
SS	11/27	틸크(TILK)	TGL	6,800엔
SS	11/27	배틀 심포니	벵	3,800엔
SS	11/하순	넥스트 킹 사랑의 천년왕국	반다이	6,800엔
SS	11/예정	가이아브리더	아스펙터	5,800엔
SS	★11/예정	센티멘탈 그래피티	NEC	7,500엔
SS	11/예정	워크래프트II	EAV	5,800엔
SS	11/예정	제로 디바이드	줌	5,800엔
SS	11/예정	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
SS	11/예정	러프레인 러브	리버힐	6,800엔
N64	11/21	디디콩 레이싱	닌텐도	6,800엔
N64	11/28	와일드 쵸퍼즈	세타	8,800엔
N64	11/28	패미스타64	남코	6,800엔
N64	11/하순	비룡의 권 트윈	컬처 브레인	6,980엔
N64	11/하순	핵센	게임뱅크	7,800엔
N64	11/예정	64대스모	보톰업	7,980엔

발매돌이 한마디 : 캡콤 최초의 4메가 램 대응작 「X맨 VS 스트리트 파이터」가 나온다. 과연 4메가 램의 위용은 얼마나 대단할까?

'98년 12월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	★12/ 4	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	5,800엔
PS	12/ 4	사이드 바이 사이드 스페셜	타이토	5,800엔
PS	12/ 4	멀티렌서	이미디오	6,800엔
PS	12/ 4	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	5,800엔
PS	12/ 4	킹 오브 프로듀서	GMF	6,800엔
PS	★12/ 4	어미드 코어 프로젝트 판타스마	프롬	4,800엔
PS	12/11	J리그 실황 위닝일레븐3	코나미	5,800엔
PS	12/11	마리어	액세라	6,800엔
PS	12/11	트루 러브스토리 -리멤버 마이 하트-	아스키	3,800엔
PS	12/11	포토 제닉	선소프트	5,800엔
PS	12/18	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	5,800엔
PS	12/18	전차로 고!	타이토	5,800엔
PS	12/21	와쿠와쿠 더비	KSS	5,800엔
PS	12/23	도태랑전설7	허드슨	5,800엔
PS	12/24	스페이스 어드벤처 코브라 더 사이코건1	SCE	2,000엔
PS	12/24	스페이스 어드벤처 코브라 더 사이코건2	SCE	2,000엔
PS	12/25	사무라이 스피리츠 아마쿠사강림 스페셜	SNK	5,800엔
PS	12/25	창공홍연대 황무출격	데이터이스트	5,800엔
PS	12/25	아루남의 날개	라이트 스텝	6,800엔
PS	12/중순	봄버맨 월드	허드슨	미 정
PS	★12/중순	크래쉬 밴디쿳2	SCE	미 정
PS	12/하순	노엘 라네쥬	파이오니어LDC	6,800엔
PS	12/예정	기동전사Z건담	반다이	7,800엔
PS	12/예정	변덕쟁이 마이 베이비	액세라	5,800엔
PS	12/예정	타워 드림2	액세라	5,800엔
PS	12/예정	스노 브레이크	아틀라스	5,800엔
PS	12/예정	모토 레이서	EAV	5,800엔
PS	12/예정	로스트 월드	EAV	5,800엔
PS	12/예정	록맨 대쉬	캡콤	5,800엔
PS	12/예정	유랑의 검심	SCE	미 정
PS	12/예정	투희전승	테크모	5,800엔
PS	12/예정	로맥스	토미	4,800엔
PS	12/예정	사이버 에그 배틀 챔피온	반다이	6,800엔
PS	12/예정	크리티컬 블로우	반프레스토	5,800엔
PS	12/예정	리얼 로봇 파이널 어택	반프레스토	6,800엔
PS	12/예정	학교를 만들자!	빅터	5,800엔
PS	12/예정	꿈 가지가지	패자드	5,800엔
PS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	4,800엔
PS	12/예정	클릭! 파워파워 아일랜드	미디어 퀘스트	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SS	12/ 4	유노	엘프	7,800엔
SS	12/ 4	슈퍼 어드벤처 록맨	캡콤	5,800엔
SS	N12/ 4	실황 파워풀 프로야구'97	코나미	5,800엔
SS	12/ 4	코튼2	석세스	5,800엔
SS	12/ 4	비실 경정2	일본물산	6,800엔
SS	12/ 4	신군활용대전 카오스시드	네버랜드 컴퍼니	6,800엔
SS	12/ 4	사바키	마이크로 캐빈	5,800엔
SS	12/ 4	은하아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
SS	12/11	마리의 아뜨리에	이마디오	5,800엔
SS	12/18	텡글스틱 스프라이트	ADK	5,800엔
SS	12/18	수호전	고에이	7,800엔
SS	12/18	울트라맨 도감2	강담사	6,800엔
SS	12/18	퍼펙트 시게	TGL	6,800엔
SS	★12/18	그랜디아	게임아츠	미 정
SS	12/18	유니버설 너츠	레이 업	미 정
SS	12/25	위저드 하모니2	아크시스템	5,800엔
SS	12/25	리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	5,800엔
SS	12/25	실황 J리그 불꽃의 스트라이커	코나미	5,800엔
SS	12/25	방과후 연애 클럽	선소프트	6,300엔
SS	12/상순	반사로 스피크	직	5,800엔
SS	12/상순	DJ워즈	스파이크	5,800엔
SS	12/중순	새턴 봄버맨 파이트	허드슨	미 정
SS	★12/예정	샤이닝 포스III 시나리오1(가칭)	세가	4,800엔
SS	12/예정	소닉R	세가	5,800엔
SS	12/예정	프린세스 크라운	아틀라스	5,800엔
SS	12/예정	프린세스 퀘스트	인클리멘트P	5,800엔
SS	12/예정	창궁홍련대 밸류팩	EAV	2,800엔
SS	12/예정	건브레이즈S	키드	6,800엔
SS	12/예정	테난토워즈	키드	5,800엔
SS	12/예정	구극 타이거II 플러스	나그자트	5,800엔
SS	12/예정	R?MJ 더 미스테리 호스피탈	반다이	6,800엔
SS	12/예정	눈(NOON)	마이크로 캐빈	4,800엔
SS	12/예정	클릭! 파워파워 아일랜드	미디어 퀘스트	5,800엔
SS	12/예정	악마전서 제2집	아틀라스	미 정
SS	12/예정	난핀마루군	에닉스	미 정
SS	12/예정	GT24	잘레코	미 정
SS	12/예정	스치파이 어드벤처	잘레코	미 정
SS	12/예정	알카나 스트라이크	타카라	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가격
N64	12/ 5	톱 기어 랠리	켐코	6,980엔
N64	12/12	카멜레온 트위스트	일본 시스템	6,980엔
N64	12/18	하이퍼 올림픽 인 나가노64	코나미	미 정
N64	12/상순	요시의 그림책	닌텐도	미 정
N64	12/상순	64에서 발견 타마고치!	반다이	6,800엔
N64	12/예정	위자난자의 불꽃 챌린저	허드슨	5,980엔
N64	12/예정	스페이스 다이나마이트	박동예	미 정
N64	12/예정	스노보 키즈	아틀라스	7,900엔

발매돌이 한마디 : 「그랜디아」와 「프론트미션 얼터너티브」, 「샤이닝 포스III」. 과연 12월은 대작들의 풍년이군!

'98년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	1/15	엑셀리 가우스	이마지니어	6,800엔
PS	1/중순	넥타리스	허드슨	미 정
PS	1/예정	스펙트랄 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
PS	1/예정	초로큐 잭트 레인보윙즈	타카라	5,800엔
PS	1/예정	R-타입	아이렘소프트	미 정
PS	1/예정	졸업M	이쓰리스템	미 정
PS	★1/예정	바이오 하자드2	캡 콤	미 정
PS	1/예정	로스트 칠드런	게임뱅크	5,800엔
PS	1/예정	코로쟁의 대모험	토 미	5,800엔
PS	★1/예정	톰 레이더2	빅 터	5,800엔
PS	1/예정	중장기병 발켄2	메사이아	미 정
PS	1/예정	오버 블러드2	리버힐 소프트	미 정
SS	1/예정	대항해시대 외전	고에이	6,800엔
SS	1/예정	포토 제닉	선소프트	6,800엔
SS	1/예정	졸업앨범	소학관	3,800엔
SS	N 1/예정	SD 건담 G센츄리	반다이	6,800엔
SS	1/예정	던전 마스터 넥서스	빅 터	6,800엔
SS	1/예정	마법소녀 프리티사미	NEC	미 정

발매돌이 한마디 : 새해는 「바이오 하자드2」의 해. 그리고 「패러사이트 이브」도 3월 20일로 발매 날자가 잡혔다.

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	가격
PS	N 더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미 정
PS	초대선영웅전 워털 에너더 스텝	반프레스토	5,800엔
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
PS	열기구 게임	아트링크	5,700엔
PS	브리건다인	E3스템	5,800엔
PS	아이나	이마지니어	미 정
PS	신체험 3D 액션	코나미	미 정
PS	★패러사이트 이브	스퀘어	미 정
PS	소우카이야기	스퀘어	미 정
PS	제노 기어스	스퀘어	미 정
PS	초코보의 이상한 던전	스퀘어	미 정
PS	아크 더 레드 몬스터 게임	SCE	미 정
PS	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
PS	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
PS	수라의 문	강담사	5,800엔
PS	트루러브 스토리2	아스키	미 정
PS	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
PS	화성이야기	아스키	미 정
PS	트윈비 RPG	코나미	미 정
PS	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
PS	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
PS	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
PS	레이맨2	UBI 소프트	미 정
PS	노엘2	파이오니어LDC	미 정
PS	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
PS	송송	반프레스토	미 정
PS	환상수호전2	코나미	미 정
PS	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
PS	★두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
PS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
PS	바람의 크로니어	남코	미 정
PS	★철권3	남코	미 정
PS	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	버스트 어 무브	에닉스	미 정
PS	에그 오브 스틸	에닉스	미 정
PS	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
SS	거리(街)	춘소프트	5,800엔
SS	버닝 레인저	세가	5,800엔
SS	N 더 킹 오브 파이터즈'97	SNK	미 정
SS	★슈퍼 로봇대전F -완결편-	반프레스토	미 정

기종	게임명	회사명	가격
SS	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
SS	졸업3	소학관	미 정
SS	프로 야구팀도 만들자!	세가	미 정
SS	프렌즈-청춘의 빛-	NEC 인터채널	미 정
SS	I MISS YOU	컴파일	1,980엔
SS	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
SS	메이저 포 세가 새턴 -케이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
SS	메이저 포 세가 새턴 -스탠드 얼론 타입-	덕간서점	미 정
SS	아젤 -팬저 드래군RPG-	세가	미 정
SS	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
SS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
SS	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
SS	레이어 섹션2	미디어퀘스트	미 정
SS	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	5,800엔
SS	이미지 파이터&액스 멀티플라이	액 싱	4,800엔
SS	에드워드 랜디	액 싱	4,800엔
SS	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡 콤	미 정
SS	올스타 베이스볼	어클레임 재팬	미 정
SS	킬링타임	어클레임재팬	미 정
SS	텍틱스 포뮬러 원	세 가	미 정
SS	갤리티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
SS	모델탤런트 프로덕션	다이키	미 정
SS	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
SS	가디언 포스	석세스	미 정
SS	바로크	스 팅	미 정
SS	X2	캡 콤	미 정
SS	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
SS	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
SS	소닉 더 파이터즈	세 가	미 정
SS	레퀴엠	세 가	미 정
SS	★버철 파이터3	세 가	미 정
SS	드래곤 나이트4	NEC	미 정
SS	드래곤 나이트	엘 프	미 정
SS	환상수호전	코나미	미 정
SS	나이스 샷	어클레임 재팬	5,800엔
SS	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
SS	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
SS	김전일 소년의 사건수첩	허드슨	미 정
SS	악마성 드라큘라X	코나미	미 정
SS	하트 오브 다크니스	세 가	미 정

기종	게임명	회사명	가격
SS	★바이오 하자드2	캡 콤	미 정
SS	레이맨2	UBI소프트	미 정
SS	★건 그리폰2	게임아츠	미 정
SS	와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
SS	뱀파이어 세이버	캡 콤	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
SS	★사쿠라 대전2	세 가	미 정
N64	슈퍼 로봇 스피리츠	반프레스토	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이어	9,800엔
N64	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
N64	초시공요새 마크로스 에너더 디멘션	토 미	9,800엔
N64	마법성기 엘테일	이마지니어	9,980엔
N64	리즌	이마지니어	미 정
N64	3D 격투	이마지니어	미 정
N64	심시티 2000	이마지니어	미 정
N64	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
N64	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64	바가부기	닌텐도	9,800엔
N64	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64	골프	닌텐도	9,800엔
N64	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
N64	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
N64	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
N64	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	봄버맨64	허드슨	미 정
N64	실황 골프 토너먼트 '97	코나미	미 정
N64	휴먼 그랑프리	휴 먼	미 정
N64	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
N64	마더3	닌텐도	미 정
N64	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	미 정
N64	마리오 페인트64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	포켓 몬스터64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	슈퍼 마리오RPG64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
N64	울트라 동키콩 (64DD 전용)	닌텐도	미 정

「철권3」 화랑의 모션캡처 주인공

황수일



97년 최고의 격투 게임으로 팬들의 뜨거운 시선을 한몸에 받고 있는 「철권3」. 특히 한국팬들에 있어서는 절대적이라 할 수 있다. 그러나 거기에는 그럴 수 밖에 없는 이유가 있다. 바로 정통 태권도를 구사하는 화랑이라는 캐릭터 때문이다. 그러면 화랑의 화려한 태권도 기술을 구사한 사람은 누구일까? 챔프 독자라면 모두 알고 있는 것처럼 일본 태권도계의 최강자 황수일이다.

이달에 신설된 게임 임프레션에서는 화랑의 모델이 된 황수일에게 조금 더 다가가 본다.

백두산 때문에 화랑이 된 황수일

황수일 씨는 「철권3」에서 화랑의 모션캡처를 담당한 무술인이다. 전세계적으로 「철권2」가 히트했음에도 불구하고 한국에서 그다지 큰 인기를 얻지 못했던 것은 아마도 태권도 캐릭터의 기술에 문제점이 있었기 때문일 것이다. 확실히 백두산이 사용했던 기술은 전혀 태권도라고는 말할 수 없었다. 그래서 남코는 「철권3」를 제작할 당시 상당히 리얼한 태권도를 구사하는 캐릭터를 만들기 위해 모션캡처를 황수일 씨에게 의뢰한 것이었다.

화랑을 통해 객관적인 자신의 모습 발견



모션 캡처라는 것은 원래 프로스포츠 선수의 동작을 기록해서 그의 모든 움직임을 점과 선으로 바꿔 이상적인 액션과 좋지 않은 액션의 차이를 명확하게 비교하는데 사용되는 것이다.

황수일 씨는 자신의 움직임이 모든 점과 선으로 표현된 화면을 20분 정도 봤다고 하는데 일반 비디오로는 알 수 없었던 자신의 결점과 약점을 한 눈에 볼 수 있었다고 한다.

일본 최강의 챔피언에게 결점이 있다니 여간 신기한 일이 아닐 수 없다. 그렇지만 발차기를 한 후 지탱하는 다리의 움직임이 어색하다든지 체중이 앞으로 쏠린다든지, 팔이 너무 밑으로 처져 있다든지 하는 미묘한 점까지 모션캡처로 알게 되었다.

「철권3」에서 화랑의 기술 형태는 완전히 황수일과 동일하다. 그렇지만 스피드 등은 조정되었다. 화랑의 태권도는 장단점이 있는데 다른 캐릭터들과의 전력 밸런스를 위해 로킥이 단점이 됐다. 황수일은 캐릭터의 설정이라든지 성격같은 것은 사전에 전혀 설명을 듣지 못했으므로 게임이 완성되었을 때 화랑의 얼굴을 보고는 약간 자신과 이미지가 다르다고 느꼈다고 한다.

화랑은 황수일보다 강해야한다

그다지 게임을 좋아하지 않아 자신이 게임 캐릭터가 된 기분을 실감할 수 없었다는 황수일 씨는 그러나 자신이 모션 캡처를 한 사실을 전혀 모르는 친구들이 전화를 해서 게임에서 황수일의 기술과 똑같은 캐릭터가 나온다는 말을 들었을 때는 새삼 놀랐다고 한다.

또한 영화보다도 유명한 게임인 철권의 캐릭터가 되어 도장의 제자들이 게임을 해 보고 '사범님, 어제는 4명을 해치웠습니다' 라든지, '사범님의 특기를 사용했는데도 이길 수가 없었습니다' 라고 말하곤 하는데 정작 황수일 자신이 직접 오락실에 가 보면 화랑이 이기는 것을 좀처럼 보지 못했다고...

태권도를 하는 사람은 자신의 육체를 사용해서 이미지를 만들어내는데 비해 게임은 버튼과 스틱의 조작으로 이미지를 만들어내는데 만일 다른 사람이 게임의 황수일(화랑)을 조작해서 실제의 황수일보다도 나약한 기술을 구사한다면 상상력에서부터 패배하는 것이라고 황수일씨는 말한다.

화랑은 일본의 태권도 보급 전도사

요즘 재미있는 것은 철권3의 화랑에 심취한 청소년들이 실제 화랑의 기술을 배우고 싶어서 황수일의 도장을 찾는다는 것이다. 일본 내에서는 아직까지 태권도에 대한 관심이 그다지 없기 때문에 태권도 대회도 1년에 몇번에 불과하고 TV에서도 좀처럼 그 모습이 나오지 않는다. 그런데 게임이라는 신종 미디어를 통한 태권도의 홍보는 상당한 듯 싶다. 그런 의미에서 일본 전국의 오락실, 이제는 가정용 게임에까지 퍼지기 시작한다면 태권도는 일반인들 사이에 깊숙히 침투하게 될 것으로 보인다.



어릴 적 나쁜 추억이 그를 게임과 멀어지게 했다

황수일 씨의 이야기를 들어보면 그는 그다지 게임을 즐기지 않는 것으로 보인다. 그 이유에 관해서 그는 어릴 적 자신의 기억을 더듬는다.

초등학교 5학년 추석 때 할아버지, 할머니로부터 3,000엔 정도의 세배돈을 받았다. 그래서 어린 황수일은 오락실에 갔는데 그만 돈을 다 써버리고 말았다. 그것도 순식간의 일이었다. 어린 황수일은 그때 돈이 아무리 많아도 오락실에 가면 금방 허비해 버리게 되고 재밌기는 커녕 계속 져서 불쾌하기만 하다는 것을 알고 그만 두었다고 한다. 그 후 중학생이 되어서는 선배들이 자주 오락실에 데리고 갔는데 그곳에서 후배들을 괴롭히는 선배들을 보고 게임에 대한 인상이 더욱 나빠졌다고 한다.

그렇지만 성인이 된 황수일씨는 친구 집에 가서 「노부나가의 야망」을 재미있게 했으며 만약 격투 게임이 단순히 버튼을 눌러 조작하는 것이 아니라 자신의 손과 발에 무언가를 달고 움직이면 캐릭터가 그것을 따라 움직이는 시스템의 게임이 나온다면 한번 즐기고 싶다고 한다.

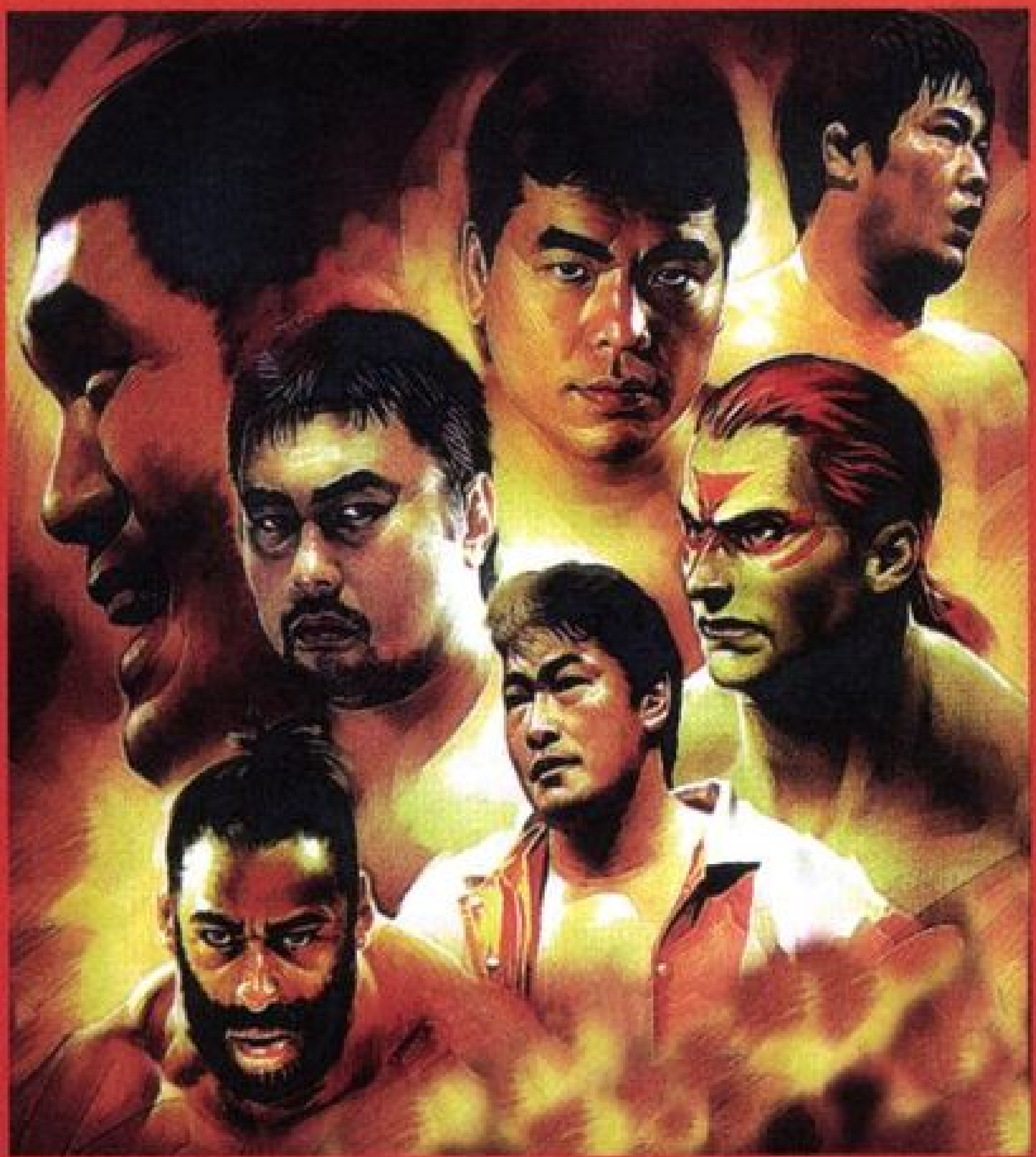
인간의 흥분을 가라 앉혀주는 게임 기대

게임을 그다지 좋아하지 않는 황수일 씨는 격투 게임이 어린 유저들에게 미치는 영향에 대해 남다른 견해를 갖고 있다. 현실 세계에 잘 적응하지 못하는 어린 계층들이 게임의 세계에서만 자신이 원하는 대로 할 수 있어 점점 현실 세계에서 멀어져 갈 수 있다는 점을 지적하고 있다. 특히 격투 게임에 대해서는 더욱 리얼리티와 자극을 추구해 캐릭터들은 점점 인간의 형태와 가까워지면서도 인간이 갖는 슬픔과 기쁨같은 정서는 전혀 깃들여 있지 않다. 게임이 인간을 단순히 흥분시키는 것으로 끝나지 않고 최종적으로는 그 흥분을 가라앉히는 그 무엇인가를 갖추고 있어야 인간을 성장시킬 수 있다고 황수일씨는 주장한다.

* 자료 참조 : 격투게임 리얼 연구서설 (동경 폴리곤 著)

황 수일

1970년 7월 31일 동경 출생.
태권도 14년, 3단(일본 국제 태권도 협회 ITF 공인)
특기는 앞돌려차기 초등학교 6학년부터 태권도를 시작해 대학 4년 때 북한에서 열린 제 8회 세계 태권도 선수권대회에서 일본 최초로 세계 챔피언이 되었다. 대학 졸업 후 캐나다로 유학. 현재 이라카와 도장의 사범으로 일하고 있다. 전 일본 선수권 라이트급 3연패(제1 ~ 3회)를 비롯해 제 4회 대회에서는 미들급으로 2체급 제패. 그 후 일시적으로 타이틀에서 떠지 못했지만 97년 제 8회 전일본 태권도 대회 라이트급 우승으로 완전 재기에 성공했다.



링 위의 투혼이 다가온다

전일본 프로레스링 - FEATURING VIRTUA

세가의 야심작인 전일본 프로레스링. 전설의 레슬러 자이언트 바바를 포함한 일본 프로레스링의 슈퍼스타들이 총출동하며 버철 파이터의 울프, 제프리도 등장하여 유저들을 더욱 흥분시킨다. 자, 이제 금세기 최고의 리얼 레스링 게임인 전일본 프로레스링의 세계로 빠져들어보자.

■제작사:세가
■장르:스포츠
■발매일:10월 23일
■발매가:5,800엔

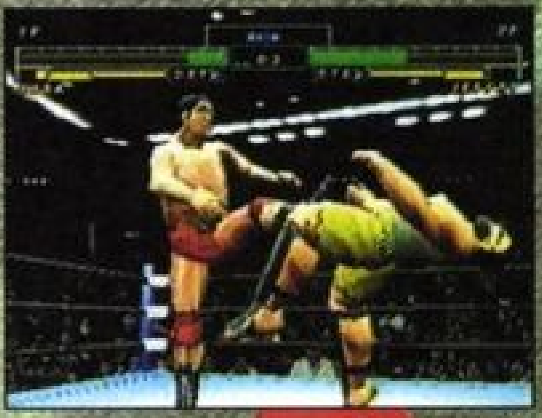
그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★
연출성	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

리얼 레스링 게임



타이틀 화면

모션 캡처를 사용하여 그 어떤 레스링 게임에서도 볼 수 없었던 리얼한 움직임과 박진감 넘치는 각종 기술을 보여준다. 그래픽은 「파이터즈 메가믹스」 정도밖에 안되지만 동작의 리얼함은 이를 커버하고도 남는다. 일반 유저들은 잘 모르겠지만 일본 프로레스링계의 전설로 불리우는 자이언트 바바가 모션 캡처 작업에 직접 참가하여 더욱 화제가 되기도 하였다.



정확한 커맨드로 강력한 기술을 구사한다

2개의 오프닝

이 게임에는 2가지의 오프닝이 있다. 모두 트루모션으로 제작되었는데 상당히 멋지다. 첫 번째는 각 레슬러들의 경기 장면을 편집한 것으로 일본 프로레스링의 열기를 느낄 수 있다. 두번째는 모션 캡처를 사용해서 제작되는 장면이 나오는데 자이언트 바바가 참여한 부분도 보여준다.



오프닝 장면

정확한 입력이 중요

지금까지 등장한 레스링 게임들이 버튼 연타로 기술 사용의 우위를 결정했던 것에 반해 전일본 프로레스링은 버튼 커맨드의 정확한 입력에 의해 기술을 사용할 수 있게 되어있다. 강력한 기술을 사용하려면 복잡한 버튼 입력을 해야하는데 단순히 빠르게 마구 누르면 되는 것이 아니라 동작 타이밍을 맞춰서 입력해 주어야만 한다. 만약 입력 타이밍을 놓친다면 엉뚱한 기술이 들어가거나 상대방에게 반격당할 수도 있다.

게임모드

1인용 모드(1P MODE)

일반적인 1인용 모드이다. 모든 레슬러와 사워서 이기는 것이 목적. 육성 캐릭터는 고를 수 없고 12인의 레슬러중 한명을 골라서 즐길 수 있다. 게임 도중 난입도 가능하다.



모든 레슬러들과 싸워야 한다

■ START 버튼 메뉴

TITLE : 타이틀 화면으로

EXIT : 다시 게임으로 돌입

■ 게이지 보는 방법

기력 게이지 : HP 위의 파란색 게이지가 기력 게이지이다. 강력한 기술을 많이 성공시키면 이 게이지가 올라가는데 이 게이지가 올라간 쪽에게 기술 사용의 우선권이 주어진다.

투기 게이지 : HP 아래쪽에 있는 게이지. 처음에는 0%에서 시작하지만 상대방에게 공격당하면 게이지가 올라간다. 주먹으로 공격당했을 때는 5-6. 던지기 등의 기술로 공격당했을 경우는 1-2 정도가 올라가며 게이지가 일정 수치까지 오르지 않으면 게이지를 사용하는 기술은 사용할 수 없다. 게이지 기술을 사용하면 게이지가 조금 감소된다.

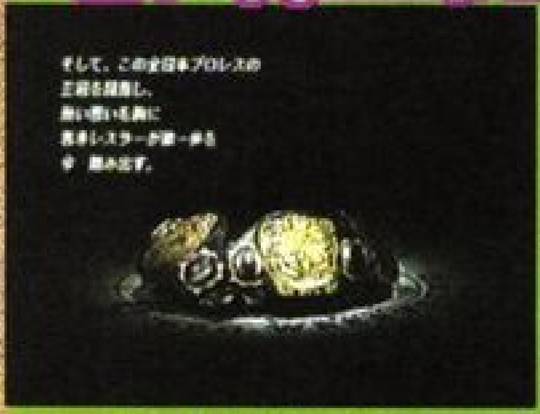
■ 경기중 부상

강력한 기술로 같은 부위를 계속 당하다 보면 '쾅!' 하는 소리와 함께 그 부위에 상처를 입었다는 붉은 표시가 나온다. 목, 허리 등의 부위가 있으며 상처가 100%에 이르게 되면 그 부위를 맞을 때마다 HP 피해가 심각해지고 괴로워하는 제스처를 보여준다.



같은 부위를 계속 당하면 부상을 입는다

선수 육성 모드(FEATURING MODE)



삼관벨트를 획득하는 것이 목적



한 시리즈가 끝나면 신문이 나온다

이 게임의 가장 큰 특징이 바로 자신만의 선수를 육성할 수 있다는 것이다. 신인 레슬러를 만들어서 각종 대회에 참가, 우승하는 것이 목적이다. 각 대회가 끝나면 스포츠 신문의 레스링 관련 기사를 볼 수 있으며 대회의 열기가 무르익어감에 따라 울프, 제프리 등의 세계적인 선수들도 등장한다.

■ 초기 메뉴

레슬러의 작성 : 자신만의 레슬러를 만든다.

데이타 로드 : 전에 만들었던 레슬러를 사용한다.

레슬러의 작성을 선택하면 자신의 레슬러에 대한 여러가지 사항들을 결정하게 된다.

1. 링 네임의 결정

경기중에 사용되는 별명을 고른다.

グレート(그레이트), ジャンボ(점보), メテオ(메테오), ボンバー(봄버), デビル(데빌), サイクロン(사이클론), UFO 등이 있다. 자신이 만들고 싶은 레슬러의 이미지를 생각해서 선택하자



링 네임을 결정한다. 경기중에 나오는 이름이 링네임이다

2. 레슬러 이름 결정

레슬러의 이름을 결정한다. 일본어 문자를 선택하면 그 음에

대전 모드(VS MODE)

2인 대결 모드. 12인의 레슬러 외에도 자신이 육성한 캐릭터도 선택할 수 있다. 육성 캐릭터를 고르는 방법은 2가지가 있는데 메모리에 저장된 레슬러를 고르는 데이타 로드와 레슬러의 패스워드를 사용하는 패스워드 모드가 그것이다. 육성 캐릭터는 처음에는 상당히 약하지만 오랫동안 키워왔다면 상당히 강력해지므로 친구와의 대전에 적극 사용토록 하자.

■ START 버튼 메뉴

TITLE : 타이틀 화면으로.

PLAYER SELECT : 레슬러를 다시 고른다.

EXIT : 다시 게임으로 돌입.

■ 게임 종료 후 나오는 메뉴

NEXT MATCH : 다음 경기 진행. 캐릭터를 다시 고를 수 있다.

SIMPLE SELECT : NEXT MATCH와 동일한 기능. 선수 이름만 보고 고를 수 있으므로 별도의 로딩이 없다.



다리와 목을 동시에 공격한다

DATA CLEAR : VS모드는 경기 종료 후 승패 데이타가 자동으로 기록된다. 이 기록을 모두 지우는 것이 DATA CLEAR 이다.

EXIT : VS모드를 빠져나간다.

해당하는 한자도 고를 수 있다.

-영문자, 기호 : 영문자나 기호를 고를 수 있다.

-앞 뒤 선택 : 이름을 닉네임 앞에 붙일 것인지 뒤에 붙일 것인지 결정한다.

-지운다 : 이름을 잘못 입력했을 경우 지울 수 있다. B버튼에 대응

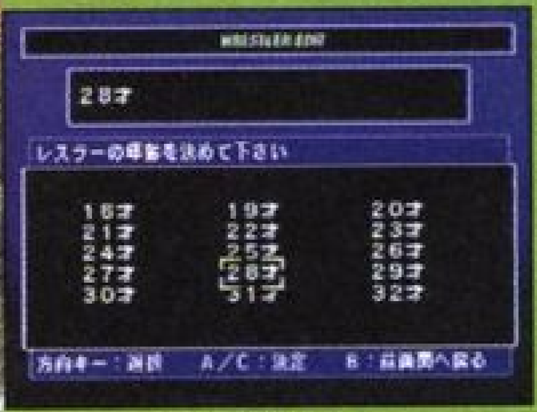
-결정 : 이름을 입력한 다음 빠져나간다.



레슬러의 이름 결정. 일본어, 한자, 영어, 기호 등을 사용할 수 있다

3. 레슬러의 나이

레슬러의 나이를 설정한다. 18세부터 32세까지 고를 수 있으며 나이에 따라 모습 등의 여러가지 사항이 변화한다.



나이 설정 화면

4. 자신있는 스포츠

자신있는 스포츠를 선택한다. 어떤 스포츠를 선택하느냐에 따라 능력이 변화될 수 있다.

체조 : 몸이 가볍고 공중기술이 강력하다.

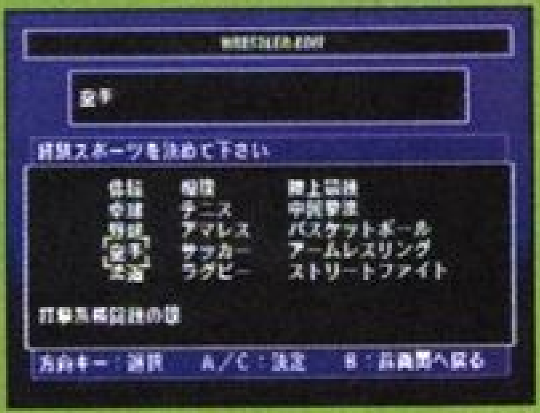
탁구 : 반사신경이 뛰어나다.

야구 : 각종 운동신경이 고루 발달되어 있다.

공수 : 타격계 격투기에 뛰어나다.

유도 : 어깨를 이용한 강력한 던지기를 구사할 수 있다.

스모 :엄청난 파워를 자랑한



자신이 키울 레슬러의 성격에 맞게 선택하자

다.

테니스(テニス) : 재빠른 풋워크를 이용, 순발력이 뛰어나다.

아마추어 레스링(アマレス) : 프로레스링 입문의 등용문. 레스링의 기초가 잘 잡혀져 있다.

축구(サッカ): 다리의 힘이 매우 강하다. 지구력 또한 타의 추종을 불허.

럭비(ラグビ-) : 강력한 어깨의 태클을 주무기로 한 육탄전으로 승부한다.

육상 : 스테미너가 상당하며 능력의 한계까지 발휘할 수 있다.

중국권법 : 힘과 기를 몸에 익힌 격투기.

농구(バスケットボール) : 점프 능력이 최고이다.

팔씨름(アームレスリング) : 엄청난 괄힘을 자랑. 한번 잡힌 것은 무엇이든 집어던진다.

스트리트 파이트(ストリートファイト) : 최강의 이름을 얻기 위해 오늘도 싸운다. 모든 격투에 능하다.



5. 문항 답변

8가지 문제에 답변하고 결과에 따라 레슬러의 성격이 변화한다.



울프?

6. 레슬러 모습 선택

15가지의 모습 중에서 마음에 드는 것을 선택할 수 있다. 앞에서 정한 사항의 결과에 따라 모습이 다른 레슬러가 등장한다. 레슬러 나이를 30세정도로 했다면 배불뚝이 아저씨가 등장하기도 한다. 위의 사항을 모두 입력했다면 레슬러의 여러가지 사항이 나오고 프롤로그가 시작된다.

■ STATUS화면

세이브와 로드(セーブ/ロード) : 자신이 만든 레슬러를 저장하거나 이미 만들어 두었던 선수를 불러온다.

-레슬러 데이타 세이브 : 레슬러를 세이브한다. 본체와 카트리지에 저장할 수 있다.

-레슬러 데이타 로드 : 저장한 레슬러를 불러온다.

-레슬러 데이타를 지운다 : 저장한 레슬러를 지워버린다.

-레슬러 데이타 복사 : 본체에 저장된 레슬러를 카트리지로 복사하거나 카트리지의 레슬러를 본체로 복사한다.

-패스워드를 본다 : 자신이 만든 레슬러의 패스워드를 볼 수 있다. 패스워드를 적어놓으면 세이브 데이타가 없어도 자신의 레슬러를 사용할 수 있다.

시리즈 일정(シリーズ日程) : 현재 진행되고 있는 시리즈의 다음 경기 일정을 볼 수 있다. 경기가 끝난 다음에는 지난 경기의 승패 결과를 볼 수 있다.

시합 : 시합에 들어간다.

선수 능력(ステータス) : 선수의 여러가지 사항을 볼 수 있다. 선수의 이름과 기능 점수, 상처 등의 자료가 나온다.

-선수의 상처 : 레슬링은 격렬한 격투기이기 때문에 경기가 진행되면서 심각한 상처를 입을 수도 있다. 상처는 같은 부위에 많은 타격을 당하면서 생기게 되는데 100%에 이르게 되면 상당히 심각해진다. 경기가 끝난 다음에도 상처는 조금밖에 치료되지 않고 다음 경기에까지 영향을 미치



스테이터스를 보고 선수를 관리하자

게 되므로 상당히 주의해야 한다. 또한 목 이외의 부분이 100% 상처를 입게 되면 경기가 중단된다.

-상처 부위의 종류 : 목의 상처(クビ), 오른쪽 팔꿈치(右ヒジ), 왼쪽 팔꿈치(左ヒジ), 허리, 오른쪽 무릎(右ヒザ), 왼쪽 무릎(左ヒザ)

-경기 기록 : 경기의 승, 패, 무승부 수를 볼 수 있으며 타이틀 방어, 카니발 대회 기록, 인기도 수치 등을 볼 수 있다.

레슬러의 기술표



강력한 기술을 추가하자

레슬러가 구사할 수 있는 각종 기술들을 볼 수 있다. 처음에는 간단한 몇가지 기술밖에 없지만 경기를 많이 치뤄나감에 따라 사용할 수 있는 기술도 늘어나고 자신만의 오리지널 기술도 생기게 된다. 한 시리즈의 경기를 모두 치루면 일정량의 점수를 얻을 수 있는데 이 점수로 자신에게 필요한 기술을 구입(?)해야 한다.

연습 모드(TRAINING MODE)



트레이닝모드

각종 기술들을 연습할 수 있는 모드. 단순한 커맨드 뿐만 아니라 연계되는 기술들의 타이밍도 익힐 수 있다. 플레이어의 레슬러와 상대방 레슬러를 선택한다.

플레이어 레슬러의 기술을 연습하는 모드와 상대방 레슬러의 기술을 반격하는 모드로 구성되어 있다.

플레이어 기술 연습시 커맨드 입력하는 타이밍을 맞출 수 있도록 버튼 입력 표시가 나오며 상대방 기술 반격시 반격 입력이 필요할 때 반격 표시가 나온다. 참고로 반격은 모두 B버튼으로 한다.

옵션(OPTION)



옵션 화면

난이도 : 게임의 난이도 설정. EASY-NORMAL-HARD가 있다. 1P모드에만 적용된다.

시합 시간 : 한 시합의 제한 시간을 설정한다. 30분-60분-무한대가 있으며 제한 시간이 지나면 무승부로 처리된다.

룰 : 게임의 규칙 설정. 공식, 세멘트, 매니어의 3가지가 있다.

스크린 : 와이드 모드의 유무 설정. ON을 고르면 와이드 모드가 된다.

간략 셀렉트 : VS 모드의 캐릭터 선택 화면에서 선수의 이름만 보고 고를 것인지, 얼굴까지 보고 고를 것인지 선택한다. ON을 고르면 이름만 보고 고를 수 있게 되는데 이 경우 로딩 시간이 줄어든다.

반격 사인 : 상대방의 기술을 반격할 수 있는 타이밍을 알려주는 반격 사인의 유무를 선택한다. ON을 선택하면 상대방이 던지기 기술을 사용할 때 노란색 마크가 나타나서 반격 타이밍을 알려준다.

체력 설정(STAMINA) : HP의 량을 선택한다. 기본적으로 100으로 설정되어 있으며 50-150까지 바꿀 수 있다.

사운드(SOUND) : 스테레오-모노 선택과 실황중계 유무, 볼륨 크기 등을 정할 수 있으며 각종 사운드 테스트도 즐길 수 있다.

버튼 설정(KEYCONFIG) : 버튼의 설정. 전일본 프로레스링은 5개의 버튼을 사용한다. 버튼의 위치를 바꾸거나 기능을 바꿀 수 있다.

선수 프로필(PROFILE) : 게임에 등장하는 레슬러의 프로필을 볼 수 있다. 신장, 체중, 생년월일부터 선수 경력까지 자세한 사항이 나온다. 울프, 제프리 등의 가상 인물의 프로필은 나오지 않는다.

대전 성적(VS RECORD) : VS 모드의 기록을 볼 수 있다. 데이타를 삭제하는 것도 가능하다.

초기화(DEFAULT) : 새롭게 바꾼 것을 초기화한다.



등장 선수들의 프로필

끝내기(EXIT) : 메뉴를 빠져나간다.

조작법

방향버튼 : 레슬러의 이동이나 각 기술 커맨드에 사용된다. 앞으로 두번 누르면 대쉬를 할 수 있는데 대쉬 능력이 없는 캐릭터도 있다. (EX : 자이언트 바바)

A : 펀치

B : 잡기, 반격기

C : 던지기

L : 도발, 링을 오르내릴 때도 사용된다.

R : 자세잡기. 상대방이 펀치, 드롭킥 등으로 공격할 때 자세잡기를 누르고 있다가 펀치 버튼을 누르면 강력한 펀치를 구사할 수 있다.



하세와의 격투

전 캐릭터 기술표 및 반격법

레슬링은 상대방을 붙잡은 후 사용하는 기술들이 가장 강력하다. 전일본 프로레스링은 리얼하고 박진감 넘치는 수많은 잡기 기술을 사용할 수 있는데 이에따른 되잡기(반격기)도 존재한다. 전일본 프로레스링은 버튼 연타가 아닌 정확한 타이밍의 커맨드 입력으로 던지기 기술, 연속 잡기 등을 사용하기 때문에 되잡기도 상대방이 던지기 기술을 사용할 때 나타나는 헛점을 보고 사용해야 한다. 강력한 연속 잡기 기술을 익히는 것도 중요하지만 상대방이 강력한 기술을 사용할 때 빠져나올 수 있는 되잡기는 더더욱 중요하다. 반격기술은 모두 B버튼으로 구사할 수 있다.

숨겨진 캐릭터 등장!

숨겨진 캐릭터 하세 히로시(HASE)의 사용 조건

1. 선수 육성 모드(FEATURING MODE)를 진행한다.

2. 적으로 등장한 하세를 쓰러뜨린다.

하세가 적으로 나올 가능성이 있는 시리즈는 '섬머 액션 시리즈'와 '히어로즈 카니발', '챔피온 카니발' 등 세가지. 결국 플레이어가 만든 오리지널 캐릭터로 시리즈를 모두 플레이해 봐야 한다.

3. VS 모드에서 사용가능!

선수 육성 모드(FEATURING MODE)에서 지면 다시 하세가 나올 때까지 기다려 결국 승리로 이끌었다면 세이브 후에 VS 모드로 가보자. 그러면 하세 등장!

하지만 안타깝게도 하세는 VS 전용 캐릭터로 1P 모드에서는 사용 불가능하다.



하세를 선택한다!

전일본 프로 레슬링의 얼굴
자이언트 바바(BABA)



지금은 은퇴한 레슬링의 전설적 인물이지만 특별이(?) 게임에 등장한다. 이 게임에 등장하는 캐릭터중 가장 거대한 몸집을 자랑하며 커다란 손, 발, 신장을 이용한 무시무시한 기술을 구사한다. 해머스로 후 사용하는 16문 킥의 위력은 무시무시하다. 추천할만한 기술은 아토믹 드롭 후 백드롭으로 이어지는 연계기.

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
수평 촙	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
어깨떨어뜨리기	측면 배후C	목 잡힐 때 B
슬리퍼 홀드	배후B	
홀드	B	
때리때리기	홀드중 A	
해머스로	홀드중C	어깨 일치질 때, 링에 몸이 닿을 때, 상대방과 부딪히기 직전 B
16문 킥	투기 50, 해머스로중 A	
수평 촙	해머스로중 →A	
슬리퍼 홀드	해머스로중 →A	
크게 때리때리기	해머스로중 ˚A	
점핑 넥브레이커드롭	투기 50, 해머스로중 →→C	
스위치	홀드중 ←/↑/↓→B	뒤로 돌아갈 때 B
아토믹 드롭	스위치후 C	허리에 팔을 감을 때 B
백드롭	아토믹 드롭중 ←C	두번째 찍으려고 들어올릴 때 B
스톰핑	다운중 A	
리프트 크로	다운중B	
폴	다운중C	
왼다리 꺾기	다운중 다리앞 →A	
하프보스톤러브	다운중 다리앞 , A	
S.T.F	투기 50, 다운중 다리앞 →→A	

기술명	커맨드	반격법
콤보수평촙	AA	
3연속 촙	AAA	
3연속 점핑촙	AA→A	
암 록	ABA	
스토맥펀치	AB→A	왼팔을 잡는 순간 B
코브라트위스트	AB→AA	
D.D.T	AB→A→C	팔로 목을 감는 순간 B
헤드록	AB , A	팔로 목을 감는 순간 B
어깨떨어뜨리기	AB , AC	어깨를 팔로 감는 순간 B
뒤로 돌려 박치기	ABBA	뒤로 돌아가 박치기하려는 순간 B
슬리버홀드	ABB→A	
코코넛 크래쉬	ABBC 감는 순간 B	뒤로 돌아가 어깨에 팔을
백드롭 감는 순간 B	ABB→C	뒤로 돌아가 팔로 허리를
플라잉메이아	ABC	팔로 머리를 맞은 직후 B
후루넬슨	ABCA	
브레인바스터	투기50 , AB→C	팔로 다리 부분을 잡으려는 순간 B
파일드라이버	투기80 , AB→C	팔로 허벅지를 잡으려는 순간 B
촙 크래쉬	로프 앞 →A	
스톰핑 러쉬	투기50 , 로프 앞 →A	
아웃사이드 스로	로프 앞 →C	
장외 기술		
수평 촙	장외 A	
벽으로 달려보내기	장외, B	손이 어깨에 닿는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너, B	손이 어깨에 닿는 순간 B
바디슬램	장외, C	
어깨떨어뜨리기	장외, 측면B/C	뒤에서 목을 감는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중 A	
리프트 크로	장외, 다운중B/C	

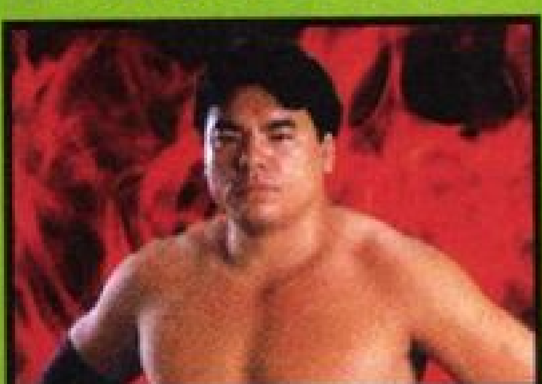
아토믹 드롭-백드롭


뒤로 돌아가서


아토믹 드롭 후


넘어지는 것을 잡아서 백드롭

현 삼관벨트 보유자
미사와(MISAWA)

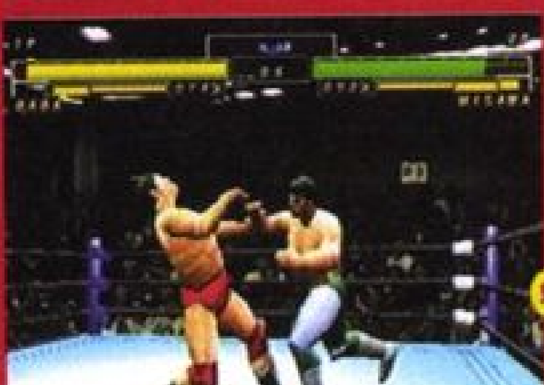


삼관벨트를 보유하고 있는 현재의 챔피언. 가장 안정된 능력을 가지고 있으며 오프닝에서 얼굴이 클로우즈 업될 정도로(?) 인기있는 선수이다. 특별이 튀는 기술은 별로 없지만 대부분이 강력한 위력을 가지고 있다. 타이거 드라이브를 개량한 타이거 드라이브91이 특히 강력하다. 추천할만한 기술 역시 타이거 드라이브91

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
엘보	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	측면C	오른발 들어올릴 때 B
슬리퍼 홀드	배후B	
회전 백드롭	배후C	다리 잡으려는 순간B
홀드	B	
헤드록	홀드중A	
엘보버트	헤드록중A	주먹을 뒤로 젖히는 순간B
해머스로	헤드록중C	
플라잉메이아	헤드록중C	
엘보러쉬	헤드록중 →A	
해머스로	헤드록중 →C	
플라잉레리어트	해머스로중 →A	
드롭킥	해머스로중 →→A	
D.D.T	헤드록중 →C	목을 감는 순간 B
점프킥	헤드록중 , A	옆으로 돌아가는 순간B
브레인바스터	헤드록중 , C	들어올리려는 순간 B
암록	헤드록중 ˚A	
엘보버트	투기50 , 헤드록중 ˚A	엘보로 때리려는 순간 B
아웃사이드스로	로프앞, 헤드록중 →C	
브레인바스터	투기50 , 코너 앞, 헤드록중 →C	상대방이 기둥으로 올라올 때 B
스위치	헤드록중 ←/↑/↓˚B	뒤로 돌아갈 때 B
뒤에서 엘보	스위치후A	밀쳐지는 순간 B
목치기	뒤에서 엘보중A	상대방이 점프하는 순간 B
저먼스플렉스 던지기	투기80 , 뒤에서 엘보중C	뒤에서 밀착하는 순간 B
회전백드롭	스위치후C	허리 아래쪽을 잡는 순간 B
코브라트위스트	스위치후 →A	
저먼스플렉스	스위치후 →C	들어올리려는 순간 B

기술명	커맨드	반격법
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
타이거 스플렉스	투기50 , 스위치후 →C	뒤에서 팔을 잡고 들어올릴때 B
타이거스플렉스홀드	투기50 , 타이거스플렉스중C	
스톰핑	다운중A	
스프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
센톤	다운중 ˚A	
하프바스톤러브	다운중, 다리앞 , A	
카멜크래치	다운중 , A	
플라잉 바디프레스 B	다운중, 코너 C	상대방이 점프 후 공중 정점시
드롭킥	→→A	
백엘보	투기50 , ←A	
콤보엘보	AA	
콤보롤링엘보	투기50 , AAA	
엘보크래쉬	ABA	얼굴을 잡을 때 B
콤보롤링엘보 ,	투기50 , ABAA	
타이거스플렉스 던지기	투기80 , ABBC	뒤에서 팔을 잡고 들어올릴 때 B
타이거 드라이브	투기50 , ABC	팔을 감아 들어올릴 때 B
타이거 드라이브91	투기80 , AB , C	시점이 변경되고 들어올릴 때 B
플라잉메이아	투기50 , C	손이 얼굴 앞에 왔을 때 B
페이스록	투기50 , 플라잉메이아중 →A	
엘보크래쉬	로프 앞 →A	
아웃사이드스로	로프앞 →C	
스톰핑러쉬	코너앞 →A	
브레인바스터	투기50 , 코너앞 →C	
슬라이딩킥	상대 장외 →→A	시점 바뀌는 순간 B
엘보스위시터	상대 장외, 로프앞 →A	시점 바뀌는 순간 B
장외 기술		
엘보	장외A	
벽으로 달려보내기	장외, B	손이 어깨에 닿을 때 B
기둥 공격	장외, 코너, B	손이 어깨에 닿을 때 B
바디슬램	장외, C	
타이거 드라이버	투기80 , 장외, C	팔 감아 들어올릴 때 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른발을 들 때 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

타이거 드라이브91



주먹으로 가격 후


잡아서 바닥으로 찍어버린다

공포의 파워 봄
카와다(KAWADA)



상당히 터프한 기술들을 사용한다. 개성있는 편치 기술을 가지고 있으며 상대방의 생명에 지명적일 정도로 위험한 기술들을 마구 구사한다. 목 부위를 계속해서 가격하는 초연속 촙, 상대방의 뒤통수에 강한 충격을 주는 데인저러스 백드롭, 쇼트레인지래리어트 등 주로 머리와 목을 공격하는 기술이 많다. 추천 기술은 수직으로 떨어지며 엄청난 충격을 가하는 수직 낙하 브레인 바스터이다.

수직 낙하 브레인 바스터



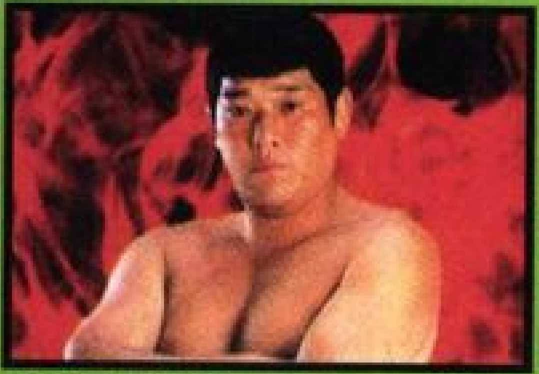
인다 때린 후



들어올려서 수직으로 떨어뜨린다

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
안쪽 주먹 때리기	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면C	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	배후C	오른팔 들어올릴 때 B
슬리버 홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리를 감는 순간 B
홀드	B	
암록	홀드중A	
초연속 촙	투기50, 홀드중A	왼팔 붙잡힐 때 B
브레인바스터	홀드중C	목을 감을 때 B
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
래리어트	투기50, 해머스로중→A	
뒤꿈치 킥	투기50, 해머스로중→→A	
파워슬램	해머스로중C	부딪히기 직전 B
D.D.T	홀드중→C	목을 감는 순간 B
파워봄	투기50, 홀드중↓C	들어올리는 순간 B
파워봄 폴	파워봄중C	
프론트스플렉스	홀드중↑C	상대방과 밀착하는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
브레인바스터	코너 앞, 홀드중→C	상대방이 기둥으로 올라올 때 B
스위치	홀드중→←/↓/↑B	뒤로 돌아갈 때 B
슬리퍼홀드	스위치 후A	
백드롭	스위치 후C	허리 아래를 감는 순간 B
후두부 래리어트	스위치 후→A	상대방이 밀치기 직전 B
저먼스플렉스	스위치 후→C	들어올리려는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
드래곤스플렉스	투기50, 스위치 후↓C	
드래곤스플렉스홀드	드래곤스플렉스중C	
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
카와다식 폴	다운중C	
두먼스템킥	다운중, 머리 앞↓A	머리를 들어올리자 마자 B
하프포스트러브	다운중, 다리 앞→A	
십자굳히기	투기80, 다운중, 측면→A	
사커볼 킥	다운중→→A	
로우킥	↓A	
미들킥	→A	발에 맞기 직전 B
하이킥	↑A	
연속 안쪽 주먹 때리기	AA	
3연속 안쪽 주먹 때리기	AAA	
안쪽주먹-머리차기	A↑A	
스트레치플럼	투기50, AB↓A	
목차기	ABBA	뒤로 돌아가 점프하는 순간 B
데인저러스백드롭	ABBC	시점이 바뀌는 순간 B
저먼스플렉스 던지기	투기50, ABB→C	시점이 바뀌는 순간 B
수직낙하브레인바스터	투기50, ABC	목을 감는 순간 B
쇼트레인지래리어트	→→A	
엘보러쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→C	
스톰핑러쉬	코너 앞→A	
브레인바스터	코너 앞→C	목을 감을 때 B
안면 강타	코너 앞→→A	
슬라이딩 킥	상대 장외 →→A	
장외 기술		
주먹 안쪽 때리기	장외A	
미들킥	장외→A	
하이킥	장외↑A	
로우킥	장외↓A	
쇼트레인지래리어트	장외→→A	
벽으로 달려보내기	장외B	손이 어깨에 닿을 때 B
기둥 공격	장외, 코너B	손이 어깨에 닿을 때 B
바디슬램	장외C	
파워봄	투기50, 장외C	들어올리는 순간 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른팔을 들 때 B
저먼스플렉스	장외, 배후B	허리 감고 들어올리는 순간 B
백드롭	장외, 배후 C	허리를 감는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B	

'96년 삼관벨트 획득
타우에(TAUE)



상당히 무식하게(?) 생긴 레슬러. 강력한 팔힘을 사용한 기술들을 구사한다. 장외의 적을 공격하는 기술도 가지고 있는 등 기본에 충실한 면도 있다. 팔힘이 강하기 때문에 상대방을 공중에 들어올려 경직 시간을 가진 다음 떨어뜨린다. 추천할만한 기술은 목들어 매치기이다.

목들어 매치기



얼굴을 가격한 다음



기술적 목을 잡고 들어올려서 강하게 내리찍는다

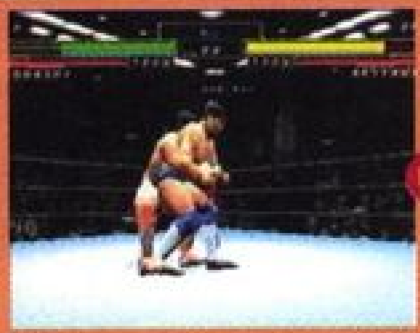
기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
수평 촙	A	
하이앵글바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	측면C	오른팔을 들어올릴 때 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	허리를 감는 순간 B
홀드	B	
따귀때리기	홀드중A	
연속 래리어트	투기50, 홀드중A	팔 잡히자마자 B
브레인바스터	홀드중A/↑A	목을 감을 때 B
파워봄	투기50, 홀드중C	들어올리는 순간 B
파워봄 폴	파워봄중C	
니 크래쉬	홀드중→A	
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
카운터 킥	해머스로중→A	부딪히는 순간 B
점핑카운터 킥	투기50, 해머스로중→A	
래리어트	해머스로중→→A	
숄더태클	투기50, 해머스로중→→A	
백드롭	홀드중→A	
D.D.T	홀드중→C	목을 감는 순간 B
암록	홀드중↑A	
코브라트위스트	투기50, 홀드중↑A	
목들어 매치기	투기50, 홀드중↑C	허리와 목을 감는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
브레인바스터	투기50, 코너 앞, 홀드중→C	기둥으로 올라오는 순간 B
스위치	홀드중→←/↓/↑B	뒤로 돌아갈 때 B
백드롭	스위치후C	팔로 허리를 감는 순간 B
아토믹호이프	스위치후→C	뒤로 돌아가 들어올리는 순간 B
저먼스플렉스	스위치후→C	허리 감고 들어올리는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
아토믹드롭	스위치 후↓C	뒤로 돌아가 들어올리는 순간 B
백드롭	아토믹드롭중→C	팔로 허리를 감는 순간 B
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
엘보드롭	다운중↑A	
하프포스트러브	다운중, 다리앞↓A	
휘둘러 때리기	→A	
드롭킥	→→A	
콤보수평촙	AA	
콤보-손바닥치기	AA→A	
콤보-점프촙	AA↑A	
스토맥킥	ABA	왼팔을 잡는 순간 B
다이나믹봄	ABA↓C	엉덩이를 잡는 순간 B
목차기	ABBA	뒤로 돌아가 점프하는 순간 B
저먼스플렉스 던지기	투기80, ABBC	시점이 바뀌는 순간 B
목들어 매치기	투기50, AB→C	허리와 목을 감는 순간 B
길로틴호이프	투기50, 로프 앞C	
아웃사이드 스로	로프 앞→C	
스톰핑러쉬	투기50, 코너 앞→A	
브레인바스터	투기50, 코너 앞→C	기둥으로 올라오는 순간 B
토페콘히로	투기80, 상대 장외, 로프 앞→A	공중제비를 도는 순간 B
장외 기술		
수평 촙	장외A	
휘둘러때리기	장외→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨를 잡는 순간 B
하이앵글바디슬램	장외C	
목들어 매치기	투기80, 장외C	허리와 목을 감는 순간 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른팔을 들어올릴 때 B
아토믹호이프	장외, 배후B/C	허벅지를 잡는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

제 53회 아시아 태그 챔피온
코바시(KOBASHI)



타우에와 비교되는 미남 레슬러. 오렌지 레슬러라고도 불리운다. 길로틴 드롭, 문설트 프레스, 머신건 수평촙 등 멋지고 깔끔한 기술들과 오렌지 크래쉬, 초진공 브레인 버스터, 리버스풀넬슨DDT 등의 강력한 기술을 가지고 있다. 파워봄에서 잭나이프 홀드로 이어지는 연계기도 강력이다. 추천할 기술은 코브라 트위스트에서 켄터키 봄으로 이어지는 연계기.

코브라 트위스트-켄터키 봄



뒤로 돌아가서



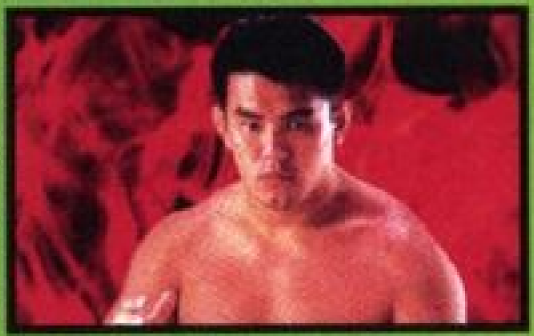
코브라 트위스트를 하는 도중



들어서 메친다

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
수평촙	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	측면C	오른팔을 들어올릴 때 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리를 감는 순간 B
홀드	B	
암록	홀드중A	
초연속 촙	투기50, 홀드중A	왼팔을 잡히자마자 B
초진공브레인버스터	홀드중C	목을 감은 다음 B
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
점핑숄더태클	해머스로중A	
카운터 킥	해머스로중→A	부딪히는 순간 B
래리어트	투기50, 해머스로중→A	
드롭킥	해머스로중→→A	
점핑넥브리커드롭	투기80, 해머스로중→→C	
D.D.T	홀드중→C	목을 감는 순간 B
프론트스플렉스	홀드중↑C	상대방과 밀착하는 순간 B
오렌지크래쉬	투기80, 홀드중↑C	목을 감는 순간 B
아웃사이드스루	로프 앞, 홀드중→C	
브레인버스터	투기80, 코너 앞, 홀드중→C	기둥으로 올라갈 때 B
스위치	홀드중↓/←/↖/↑B	뒤로 돌아갈 때 B
목차기	투기50, 스위치 후A	뒤로 돌아가 점프하는 순간 B
코브라트위스트	스위치 후→A	
켄터키봄		투기50, 코브라트위스트중C
백드롭	스위치 후C	허리 아래를 감는 순간 B
저먼스플렉스	스위치 후→C	허리 감고 들어올리는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
저먼스플렉스 던지기	투기80, 스위치 후↑C	
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
풀	다운중C	
길로틴드롭	투기50, 다운중↑A	
하프포스팅러브	다운중, 다리앞↓A	
텍사스클로버홀드	투기50, 다운중, 다리앞↓A	
다이빙길로틴	투기80, 다운중, 코너 앞↑A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
문설트프레스	투기80, 다운중, 코너 앞↑C	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
래리어트	투기80 →A	
드롭킥	→→A	
트래스킥	AA	
머신건수평촙	투기50 A→A	
측면 촙	ABA	두번째 촙 맞기 직전 B
연속 측면촙	ABAA	상대방이 한바퀴 도는 순간 B
하프넬슨스플렉스	ABB↑C	오른팔을 올리는 순간 B
파워봄	ABC	들어올리는 순간 B
파워봄-잭나이프홀드	투기80 ABCC	
리버스풀넬슨DDT	AB↓C	팔을 감아 들어올리는 순간 B
엘보러쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→A	
스톰핑러쉬	투기50, 코너 앞→A	
브레인버스터	투기80, 코너 앞→C	기둥에 올라올 때 B
슬라이딩킥	상대 장외→→A	시점 바뀌는 순간 B
프랜치	상대 장외, 로프 앞→A	링 잡고 점프하는 순간 B
장외 기술		
수평 촙	장외A	
래리어트	투기80, 장외→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨 잡는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨 잡는 순간 B
바디슬램	장외C	
파워봄	투기80, 장외C	들어올리는 순간 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른팔 올릴 때 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

일본 레슬링의 차세대 주자
아키야마(AKIYAMA)



일본 프로레스링의 새로운 기대주. 젊은 나이에도 불구하고 베테랑 레슬러들에게 뒤지지 않을 정도의 실력을 가지고 있다. 저먼 스플렉스, 드래곤 스플렉스 등의 일격필살 기술들 뿐만아니라 엑스프로이더, 노썬라이트 스플렉스 등의 개성적인 기술도 보유하고 있다. 추천할만한 기술은 투기가 없어도 사용할 수 있는 진공 드롭킥이다.

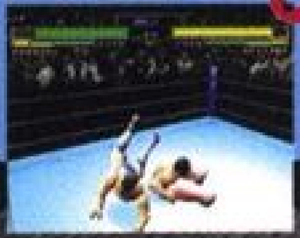
진공 드롭킥



한대 때려서



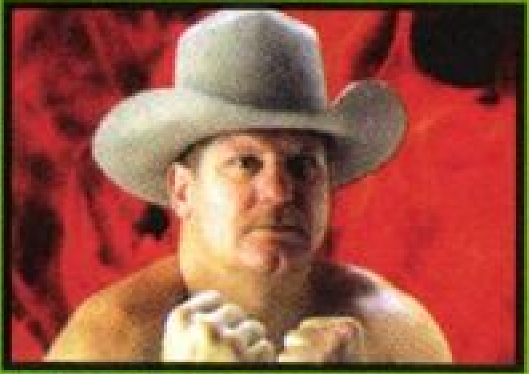
목을 감아 던진 후



일어나는 순간 드롭킥

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
수평촙	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
사이드스플렉스	측면C	감아서 올리는 순간 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	허리를 감는 순간 B
홀드	B	
스토맥킥	홀드중A	발에 맞기 직전 B
브레인버스터	홀드중C	목을 감을 때 B
암록	홀드중→A	
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
래리어트	해머스로중A	
점핑니킥	해머스로중→A	
드롭킥	해머스로중→→A	
헤드록	홀드중→A	머리 붙잡힐 때 B
D.D.T	홀드중→C	목을 감는 순간 B
코브라트위스트	홀드중↑A	
프론트스플렉스	홀드중↑C	허리 감은 다음 B
사이드스플렉스	홀드중↓C	허리 감은 다음 B
파워봄	투기50, 홀드중↓C	들어올리는 순간 B
파워봄 홀	파워봄중C	
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
브레인버스터	투기50, 코너 앞, 홀드중→C	기둥으로 올라올 때 B
스위치	홀드중↓/←/↖/↑B	뒤로 돌아갈 때 B
후두부엘보	스위치 후 A	때리려고 달려드는 순간 B
목차기	스위치 후↑A	뒤에서 점프하는 순간 B
백드롭	스위치 후C	허리 아래를 감는 순간 B
저먼스플렉스	스위치 후→C	허리를 감고 들어올리는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
저먼스플렉스던지기	투기50, 스위치후↑C	
드래곤스플렉스	투기50, 스위치 후↓C	뒤로 돌아 양팔 올리는 순간 B
드래곤스플렉스홀드	드래곤스플렉스중C	
풀 썬더	투기80, 스위치 후→C	뒤로 돌아 허리를 감는 순간 B
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
풀	다운중C	
엘보드롭	다운중↑A	
하프바스톤러브	다운중, 다리 앞↓A	
다이빙엘보드롭	다운중, 코너 앞A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
다이빙니드롭	다운중, 코너 앞↓A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
엘보	→A	
드롭킥	→→A	
롤링래리어트	투기50←A	
수평촙-엘보	AA	
엘보러쉬	ABA	
엑스프로이더	ABA→C	옆으로 돌아 허벅지를 잡는 순간 B
플라잉메이아	ABC	얼굴 앞에 손이 왔을 때 B
진공드롭킥	ABC→A	
노썬라이트스플렉스	AB↑C	목으로 팔 감는 순간 B
엑스프로이더던지기	투기80 C	옆으로 돌아 허벅지를 잡는 순간 B
엘보러쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→C	
스톰핑러쉬	코너 앞→A	
브레인버스터	투기50, 코너 앞→C	목을 감을 때 B
슬라이딩킥	상대 장외→→A	시점 바뀌는 순간 B
토페콘히로	상대 장외, 로프 앞→A	공중제비를 도는 순간 B
장외 기술		
수평촙	장외A	
엘보	장외→A	
롤링래리어트	투기50, 장외→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡을 때 B
기둥공격	장외, 코너B	어깨를 잡을 때 B
바디슬램	장외C	
엑스프로이더 던지기	투기80, 장외C	옆으로 돌아 허벅지를 잡는 순간 B
사이드스플렉스	장외, 측면B/C	허리 감은 다음 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

불사조는 죽지 않는다
한센(HANSEN)



멋진 카우보이 레슬러. 쓰러진 적 위에 올라타고 마구 때리는 말타기 펀치, 쓰러진 적을 강하게 차는 사커볼 킥 등 펀치와 킥으로 가격하는 기술들이 돋보인다. 웨스턴 래리어트와 고속 브레인 버스터는 상당한 위력을 가지고 있기 때문에 결정타로 사용하자. 추천할 기술은 연타 후 바디슬램에서 엘보 드롭으로 이어지는 특급 연계기이다.

연타 바디슬램-엘보드롭





다시 왼손으로 공격한다



이어지는 바디슬램 후



엘보 드롭으로 마무리

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
촙	A	
플라잉메이아	C	옆으로 돌아가는 순간 B
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
사이드스플렉스	측면C	허리 감은 다음 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리 감는 순간 B
홀드	B	
스토맥킥	홀드중A	발에 맞기 직전 B
파워봄	투기50, 스토맥킥중→C	들어올리려는 순간 B
파워봄 폴	파워봄중C	
브레인버스터	홀드중C	목을 감을 때 B
암록	홀드중→A	
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
카운터엘보	해머스로중A	부딘히는 순간 B
숄더태클	해머스로중→A	
드롭킥	투기50, 해머스로중←→A	
웨스턴래리어트	투기80, 해머스로중←→A	
헤드록	홀드중→A	머리 붙잡힐 때 B
D.D.T	홀드중→C	목을 감는 순간 B
사이드스플렉스	홀드중↓C	허리 감은 다음 B
코브라트위스트	홀드중↑A	
아웃사이드스로	로프 앞→A	
브레인버스터	투기80, 코너 앞→C	기둥으로 올라갈 때 B
스위치	홀드중 ↓/←/↙/↑B	뒤로 돌아갈 때 B
슬리버홀드	스위치 후A	
백드롭	스위치 후C	팔로 허리 감는 순간 B
후두부엘보	스위치 후→A	때리려고 달려들 때 B
목차기	스위치 후↑A	뒤에서 점프할 때 B
후두부래리어트	스위치 후←→A	뒤로 돌아 밀치려는 순간 B
스톰핑	다운중A	
리프트스로	다운중B	
폴	다운중C	
말타기펀치	다운중→A	깔고 앉아 오른 팔을 드는 순간
하프비스톤러브	다운중, 다리 앞↓A	
사커볼 킥	다운중←→A	
토킥	↓A	
드롭킥	투기50, ←→A	
태클	AA	
엘보스탭	AB→A	
해머스로	AB→C	
주먹 안쪽 때리기	→A	
연속 주먹 안쪽 때리기	→AA	
연타 바디슬램	→AAC	
연타 바디슬램-엘보드롭	→AAC↓A	
연타 래리어트	→A←→A	
연타 고속브레인바스터	→A→C	허벅지에 손이 닿는 순간 B
엘보러쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→C	
스톰핑러쉬	투기50, 코너 앞→A	
브레인바스터	투기80, 코너 앞→C	기둥으로 올라갈 때 B
장외 기술		
촙	장외A	
주먹 안쪽 때리기	장외→A	
태클	장외←→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡을 때 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨를 잡을 때 B
플라잉메이아	장외C	옆으로 돌아가는 순간 B
파워봄	투기50, 장외C	들어올리려는 순간 B
사이드스플렉스	장외, 측면B/C	허리를 감은 다음 B
백드롭	장외, 배후B/C	팔로 허리 감는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

현 세계태그 챔피온
윌리암즈(WILLIAMS)



WWF에서 나무 막대기를 들고 다니던 모 선수를 연상시키는 외모로 상당히 친근(?)이다. 데인저러스 백드롭을 파워업한 데인저러스 백드롭LV2가 주목할만한 기술이고 쓰러진 상대에게 사용하는 아킬레스 건 조르기는 상대방의 다리를 부숴버릴 수 있다. 추천 기술은 후두부 엘보-저먼스플렉스 연계기이다.

후두부 엘보-저먼 스플렉스 던지기



뒤로 돌아가서



엘보 공격 후



저먼 스플렉스 던지기

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
촙	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면B	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	측면C	오른팔을 들 때 B
슬리버홀드	배후B	
데인저러스백드롭	배후C	시점이 바뀌는 순간 B
홀드	B	
헤드록	홀드중A	머리 붙잡힐 때 B
파워슬램	홀드중C	
파워슬램굳히기	파워슬램중C	
암록	홀드중→A	
해머스로	홀드중→C	뒤로 미는 순간 B
드롭킥	해머스로중→A	
래리어트	투기50, 해머스로중→A	
스파인버스터	해머스로중→C	달려와서 상대방에게 잡히는 순간 B
D.D.T	홀드중→C	목을 감을 때 B
브레인버스터	홀드중↓C	목을 감을 때 B
코브라트위스트	홀드중↑A	
프론트스플렉스	홀드중↑C	상대방과 밀착하는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
브레인버스터	코너 앞, 홀드중→C	기둥으로 올라갈 때 B
스위치	홀드중 ↓/←/↙/↑B	
슬리버홀드	스위치 후A	
후두부엘보	스위치 후→A	때리려고 달려들 때 B
목차기	후두부엘보중A	뒤에서 점프할 때 B
저먼스플렉스던지기	투기50, 후두부엘보중↑C	뒤에서 달라붙는 순간 B
데인저러스백드롭	스위치 후C	시점이 바뀌는 순간 B
저먼스플렉스	스위치 후→C	들어올리려는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
엘보드롭	다운중↑A	
하프비스톤러브	다운중, 다리 앞↓A	
아킬레스 조르기	투기50, 다운중, 다리 앞↓A	
토킥	↓A	발에 맞기 직전 B
펀치	투기50 →A	
쇼트레인지래리어트	←→A	
촙연타	AA	
촙촙드롭킥	AA→A	
스토맥킥	ABA	
리프트업슬램	ABA↑C	발로 찬 다음 들어올리려는 순간 B
독터봄	투기80 ABA←→C	허리를 감아 들어올릴 때 B
프론트스플렉스	ABC	상대방과 밀착하는 순간 B
데인저러스백드롭LV2	투기80, 배후C	시점 바뀌는 순간 B
엘보러쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→C	
스톰핑러쉬	코너 앞→A	
오크라호마스탠피드	코너 앞C	
브레인바스터	코너 앞→C	기둥에 올라올 때 B
장외 기술		
촙	장외A	
펀치	투기50, 장외→A	
쇼트레인지래리어트	장외←→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨를 잡는 순간 B
바디슬램	장외C	
독터봄	투기50, 장외C	허리를 감아 들어올릴 때 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른팔을 올릴 때 B
데인저러스 백드롭	장외, 배후B/C	허리를 감을 때 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

전 세계 태그 챔피온
알브라이트 (ALBRIGHT)



무서운 얼굴만큼이나 무시무시한 기술들을 가지고 있다. 제대로 걸리면 끝장이라고 생각해도 좋다. 알브라이트의 무서운 점은 한번 붙잡으면 놓아주지 않고 계속해서 공격한다는 점이다. 몇 번씩이나 연속으로 공격하는 저먼스플렉스 구르기는 공포 그 자체이다. 추천 기술은 역시 연속 저먼스플렉스 구르기이다.

연속 저먼스플렉스 구르기



뒤로 돌아가서 → 저먼 스플렉스 → 옆으로 굴러서 → 저먼 스플렉스를 다시한다 → 이런 식으로 3번

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
촙	A	
플라잉메이아	C	옆으로 돌아가는 순간 B
헤드록	측면B	
사이드스플렉스	측면C	허리를 감는 순간 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리 감는 순간 B
홀드	B	
스토먹킥	홀드중A	발에 맞기 직전 B
더블암스플렉스	스토먹킥중 , C	팔 감아 들어올리는 순간 B
프론트스플렉스	홀드중C	상대방과 밀착하는 순간 B
암록	홀드중 →A	
해머스로	홀드중 →C	뒤로 미는 순간 B
숄더태클	해머스로중A	
드롭킥	해머스로중 →→A	
암호이프	해머스로중C	부딪히는 순간 B
수차던지기	해머스로중 →C	부딪히는 순간 B
프론트스플렉스	투기50 , 해머스로중 →C	상대방과 밀착하는 순간 B
헤드록	홀드중 →A	머리 붙잡힐 때 B
D.D.T	홀드중 →C	목을 감을 때 B
니 리프트	홀드중 , A	상대방이 손을 떼는 순간 B
사이드스플렉스	홀드중 , C	허리를 감는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중 →C	
프론트스플렉스	투기80 , 코너 앞, 홀드중 →C	상대방과 밀착하는 순간 B
스위치	홀드중 ↗/↑/↖/'B	
후두부엘보	스위치 후A	때리려고 달려드는 순간 B
저먼스플렉스 던지기	투기50 , 후두부엘보중 →C	뒤에서 달라붙는 순간 B
백드롭	스위치 후C	팔로 허리 감는 순간 B
저먼스플렉스	스위치 후 →C	들어올리려는 순간 B

기술명	커맨드	반격법
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
구르기 연속 저먼스플렉스	저먼스플렉스중 , C	한번 뒤집은 후 일어나는 순간 B
구르기 연속 저먼스플렉스2	투기50 , 구르기 저먼중 , C	두번째 뒤집은 후 일어나는 순간 B
구르기 연속 저먼스플렉스3	투기80 , 구르기 저먼 , 중 , C	세번째 뒤집은 후 일어나는 순간 B
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
엘보드롭	다운중 'A	
히프포스톤러브	다운중, 다리 앞 , A	
아킬레스 조르기	다운중, 다리 앞 →A	
십자굳히기	투기80 , 다운중 →A	
다이빙엘보드롭	투기50 , 다운중, 코너 앞 'A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
태클	→→A	
고속브레인버스터	ABC	
프르넬슨	C →A	
프르넬슨스플렉스	프르넬슨중C	뒤로 돌아 들어올리는 순간 B
구르기 연속 저먼스플렉스	프르넬슨스플렉스중 , C	뒤집은 후 일어나자마자 B
프론트스플렉스	→C	상대방과 밀착하는 순간 B
저먼스플렉스 던지기	투기80 , →→C	뒤에서 달라붙는 순간 B
엘보크래쉬	로프앞 →A	
아웃사이드스로	로프앞 →C	
프론트스플렉스	투기80 , 코너 앞 →C	상대방과 밀착하는 순간 B
장외 기술		
촙	장외A	
태클	장외 →→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨를 잡는 순간 B
플라잉메이아	장외C	옆으로 돌아가는 순간 B
사이드스플렉스	장외, 측면 B/C	
저먼스플렉스 던지기	장외, 배후B	뒤에서 달라붙는 순간 B
백드롭	장외, 배후C	팔로 허리 감는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

G.E.T의 일원
에이스(ACE)



멋진 장발로 유명한 레슬러였으나 머리를 잘라 버렸다. 특징있는 기술들은 별로 없지만 자신의 링네임을 사용한 기술들은 특히 강력하다. 추천할 기술은 에이스 크래쉬.

에이스 크래쉬



펀치 연타 후 → 잡아서 → 에이스 크래쉬

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
수평촙	A	
바디슬램	C	
헤드록	측면 B	머리 붙잡힐 때 B
니 크래쉬	측면C	오른팔 들어올릴 때 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리 감는 순간 B
홀드	B	
스토먹킥	홀드A	발에 맞기 직전 B
길로틴에이스크래쉬	투기50 , 스토먹킥중 →C	발차기 맞은 직후 B
파워봄	투기50 , 스토먹킥중 , C	
파워봄폴	파워봄중C	
브레인버스터	홀드중C	머리 감은 후 B
해머스로	홀드중 →C	뒤로 미는 순간 B
래리어트	투기50 , 해머스로중 →A	
드롭킥	해머스로중 →→A	
숄더스루	해머스로중C	부딪히는 순간 B
D.D.T	홀드중 →C	목을 감을 때 B
코브라트위스트	홀드중 'A	
프론트스플렉스	홀드중 'C	상대방과 밀착하는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중 →C	
브레인버스터	코너 앞, 홀드중 →C	기둥으로 올라올 때 B
스위치	↗/↑/↖/'B	뒤로 돌아갈 때 B
코브라크러치	스위치후A	
코브라크러치스플렉스	투기50 , 코브라크러치중C	

기술명	커맨드	반격법
후두부엘보	스위치 후 →A	때리려고 달려들 때 B
목차기	후두부엘보 후A	뒤에서 점프할 때 B
저먼스플렉스던지기	후두부엘보중C	뒤에서 달라붙는 순간 B
백드롭	스위치 후C	팔로 허리 감는 순간 B
저먼스플렉스	스위치 후 →C	
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
엘보드롭	다운중 'A	
히프포스톤러브	다운중, 다리 앞 , A	
다이빙 엘보드롭	투기50 , 다운중, 코너 앞A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
엘보	→A	
토킥	, A	
드롭킥	→→A	
수평촙 엘보	AA	
연타래리어트	AA →A	
암록	AABA	
엘보러쉬	AAB →A	
에이스크래쉬	AABC	
엘보러쉬	로프 앞 →A	
아웃사이드스로	로프 앞 →C	
스톤핑크래치	코너 앞 →A	
브레인버스터	코너 앞 →C	기둥으로 올라올 때 B
브란차	상대 장외, 로프 앞 →A	
장외 기술		
수평촙	장외A	
엘보	장외 →A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨를 잡을 때 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨를 잡을 때 B
바디슬램	장외C	
에이스크래쉬	투기50 , 장외C	목 잡으려고 하는 순간 B
니 크래쉬	장외, 측면B/C	오른팔 들어올릴 때 B
백드롭	장외, 배후B/C	팔로 허리 감는 순간 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

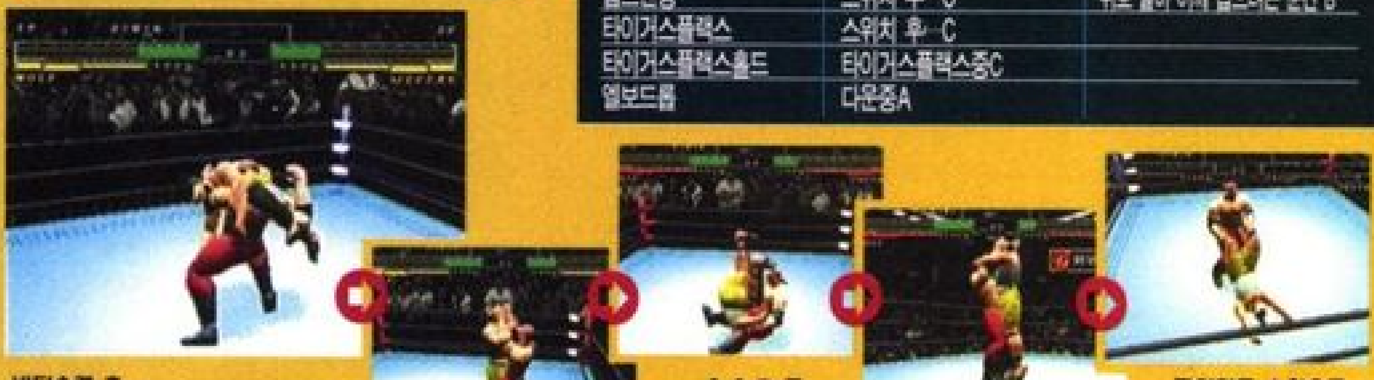
세가 레슬링의 간판 스타

울프(WOLF)



말이 필요없는 버파의 캐릭터. 강력하고 개성있는 각종 기술을 사용하며 이 게임에서 가장 강력한 캐릭터라고 해도 과언이 아니다. 울프 초연속기에 걸리면 그로기 상태가 된다. 추천 기술은 무시무시한 울프 초연속기이다.

울프 초연속기



비디슬램 후 / 더블크로로 집어올린다 / S.S.D.로 내리꽂은 후 / 다시 더블크로로 집어올려서 / 자이언트 스윙으로 마무리

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
레벨랙촙	A	
바디슬램	C	
리스트록스로	측면 B/C	팔을 잡는 순간 B
슬리버홀드	배후B	
백드롭	배후C	팔로 허리 감는 순간 B
홀드	B	
헤드록	홀드중A	머리 붙잡힐 때 B
해머스로	헤드록중C	뒤로 미는 순간 B
넥클링스로	홀드중C	머리 잡고 옆으로 돌아가는 순간 B
드래곤스플렉스	투기50, 넥클링스로중↑C	뒤로 돌아 양팔 올리는 순간 B
드래곤스플렉스홀드	드래곤스플렉스중C	
해머스로	홀드중→C	
프랑켄슈타이너	해머스로중→C	
드롭킥	해머스로중→→A	
D.D.T	홀드중→C	목 감는 순간 B
리스트록스로	홀드중↓C	팔을 잡는 순간 B
슬라이딩렉시저스	홀드중↑A	옆으로 돌아가는 순간 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
브레인버스터	투기50, 코너 앞, 홀드중→C	기둥으로 올라올 때 B
스위치	→↗↑↖↑B	뒤로 돌아갈 때 B
저먼스플렉스	스위치 후C	들어올리려는 순간 B
저먼스플렉스홀드	저먼스플렉스중C	
컵브랜징	스위치 후→C	뒤로 돌아 어깨 잡으려는 순간 B
타이거스플렉스	스위치 후→C	
타이거스플렉스홀드	타이거스플렉스중C	
엘보드롭	다운중A	

기술명	커맨드	반격법
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
하이엘보	다운중↑A	
크로스암브레이커	다운중↓A	
바디블로우	→A	
니블래스트	→→A	
촙·바디블로우	AA	
연타롤링소배트	AAA	
연타넥커트킥	투기80, AAA	
콤보니블래스트	A→A	
토마호크크래쉬	A↓A	
더블암스플렉스	A↓A↓C	팔 잡고 들어올릴 때 B
브레인버스터	ABC	머리 감은 후 B
포슈	AB→C	어깨 잡아당길 때 B
포슈·액스레리어트	AB→C→A	
포슈·쇼트숄더	AB→C→→A	
자이언트스윙	투기50 AB→→C	한대 맞은 후 파고들 때 B
더블크로	바디슬램중↓A	들어올려져서 공중에 몸이 떴을 때 B
S.S.D.	투기50, 더블크로중↑C	들어올린 후 목을 감을 때 B
더블크로↓	투기50, S.S.D.중↓A	들어올려져서 공중에 몸이 떴을 때 B
자이언트스윙	투기80, 더블크로↓중→→C	
엘보크래쉬	로프 앞→A	
아웃사이드스로	로프 앞→C	
브레인버스터	투기50, 로프 앞→C	기둥으로 올라올 때 B
브랜치	상대 장외, 로프 앞→A	링을 잡고 뛰어넘는 순간 B
장외 기술		
레벨랙촙	장외A	
바디슬램	장외→A	
니 블래스트	장외→→A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨 잡는 순간 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨 잡는 순간 B
바디슬램	장외C	
넥클링스로	장외, 측면B/C	머리잡고 옆으로 돌아가는 순간 B
엘보드롭	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	

남해의 핵폭탄

제프리(JEFFRY)



강력한 힘을 바탕으로 하는 기술들을 사용한다. 주먹으로 퍽퍽 때리는 등 무식해 보이는 일면도 없지않다. 엄청나게 강력한 기술들의 구사 방법이 쉬워졌기 때문에 초보자도 쉽게 사용할 수 있다. 추천할 기술은 유명한 토킥-스플래쉬마운틴.

토킥-스플래쉬마운틴



토킥으로 허리를 구부리게 한 다음 / 스플래쉬마운틴으로 마무리

기술명	커맨드	반격법
링 안의 기술		
헬스탭	A	
파워슬램	C	
파워슬램폴	파워슬램중C	
헤드록	측면B	
코코넛크래쉬	측면C	옆으로 돌아서 머리 잡을 때 B
슬리버홀드	배후B	
아토믹드롭	배후C	뒤에서 허벅지 잡을 때 B
홀드	B	
헬단헤머	홀드A	어깨 잡는 순간 B
아이언크로	헬단헤머중↓A	얼굴 잡히는 순간 B
코코넛크래쉬	홀드중C	옆으로 돌아서 머리 잡을 때 B
해머스로	홀드→C	뒤로 미는 순간 B
힙어택	해머스로중→A	
히프어택	해머스로중→→A	
프론트백브리거	해머스로중→→C	부딪히는 순간 B
헤드록	홀드중→A	머리 붙잡힐 때 B
코르크스크류네클	홀드중↓A	머리 위로 다리를 올릴 때 B
파워봄	홀드중↓C	
파워봄폴	파워봄중C	
니 크래쉬	홀드중↑A	오른팔을 들어올릴 때 B
아웃사이드스로	로프 앞, 홀드중→C	
스위치	→↗↑↖↑B	
슬리버홀드	스위치 후A	
초크사이버스윙	스위치 후A→C	목 조르다가 몸을 밀착할 때 B
백브리거	스위치 후C	뒤에서 잡은 후 허벅지 들어올릴 때 B

기술명	커맨드	반격법
데빌리버스크로	백브리거중↓C	백브리거 후 들어올렸다가 내려놓는 순간 B
스톰핑	다운중A	
리프트크로	다운중B	
폴	다운중C	
플라잉바디프레스	다운중→C	
카멜크러치	다운중↓A	
라이딘드롭	투기50, 다운중, 코너 앞↑A	상대방이 점프 정점에 있을 때 B
헤드버트	→A	
더블헤드버트	투기50 →A→A	두번째 박치기하려고 고개 젖힐 때 B
트리플헤드버트	투기80 →A→A→A	세번째 박치기하려고 고개 젖힐 때 B
머신건리프트	→A↓A	박치기 후 머리를 잡는 순간 B
헤드버트·켄카어택	→AA	
연계태클	→AA→→A	
토킥	↓A	
토킥해머	↓AA	
해머연타	투기50 ↓AAA	
머신건헬스탭	A→A	
리프트업스로	↓ABC	
바디리프트	투기50 ↓AB→C	들어올리려고 머리, 다리 잡을 때 B
바디리프트·스토먁크래쉬	투기50 ↓AB→C↓C	
토킥·스플래쉬마운틴	투기80 ↓A55C	토킥 후 허리를 잡을 때 B
스플래쉬마운틴	투기50 →→C	구부려 허리 잡을 때 B
장외 기술		
헬스탭	장외A	
헤드버트	장외→A	
토킥	장외↓A	
벽으로 달려보내기	장외B	어깨 잡을 때 B
기둥 공격	장외, 코너B	어깨 잡을 때 B
파워슬램	장외C	
스플래쉬마운틴	투기50, 장외C	구부려 허리 잡을 때 B
코코넛크래쉬	투기50, 장외C	옆으로 돌아서 머리 잡을 때 B
아토믹드롭	장외, 배후B	구부려 허벅지 잡을 때 B
백브레이커	장외, 배후C	구부려 허벅지 잡을 때 B
스톰핑	장외, 다운중A	
리프트크로	장외, 다운중B/C	



生과死, 그것은 메비우스의 고리와도 같은 것...

론도 -윤무곡-

여신전생 데빌서머너의 발매 이후 시리즈의 맥을 잇는 작품이 드디어 발매됐다. 아트라스를 대표하는 여신전생 시리즈의 외전격인 마신전생 시리즈를 기억하고 있는지. 론도는 마신전생의 새턴용으로 비교적 매니악한 게임성을 가지고 있지만 결코 다른 게임에서는 볼 수 없는 세계관과 시나리오는 충분히 플레이어들을 매료시킬 만한 매력을 가지고 있다. 11월 13일 발매예정인 소울 해커즈를 앞에 두고 론도를 통해 [전생]시리즈의 세계관을 접해보자.

SEGASATURN

■제작사:아트라스
■장르:시뮬레이션RPG
■발매일:10월 30일
■발매가:6,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출성	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

프롤로그

우주... 그 무한히 넓은 공간에서 수억의 생명이 태어나고, 그리고 사라져 간다. 그 생명체들이 가지고 있는 유전자 개체로써의 정보는 윤회를 통해 새로워지고...

2008년, 남미대륙 안데스산맥의 정글오지에서 일본의 유적조사대가 대규모의 아스테카 유적을 발견했다. 신전의 지하. 닫혀있는 듯한 칠흑같은 암흑속에서 머나먼 시간의 흐름을 초월해 지금껏 잠자고 있던 크리스탈의 형상이 발견됐다. 그리고 지금은 멸망해버린 문명의 다양한 유산과 함께 크리스탈 조각상은 동경 어느 대학의 고고학 연구실에 옮겨지게 되었다.

연구실에 옮겨진 조각상의 대에는 의미불명의 상형문자가 새겨져 있고 조각상의 분석과 동시에 문자의 해독도 행해졌다. 연구실에서 문자의 해독을 계속하는 컴퓨터. 모니터 속에서는 악마들이 버철 공간을 만들어간다.

- 서기 2008년 동경

연구원A : 휴우. 겨우 끝났군.

연구원B : 그래. 고대에 쓰여진 문자의 해독은 처음이었으니까. 나머지는 컴퓨터에게 계산을 맡기면 약 2,3일후에는 결과가 나올 거야. 만약 이 문자와도 같은 기호에 어떤 의미가 있다면 말이지...

A : 어쨌든 우리들의 일은 끝난 거잖아. 자, 그만 돌아갈까.

B : 그러지... 그런데 다음달부터 우에노에 위치한 박물관에서 열리는 유적 전시회장에 우리들이 데이터화를 마친 크리스탈도 전시된다고 하던데...

A : 그래. 크리스탈의 실물이라도 보러갈까?

두 연구원이 여담을 마치고 사무실을 나간 후... 그들이 계산을 맡겨놓은 컴퓨터 내부에서 일련의 유전자 조직을 중심으로 가상공간이 형성되어간다. 그것이 모든 것의 시작을 알리는 활시위가 되리란 것을 아무도 모른 채...

- 서기 2008년 8월 동경 우에노

유적내에서 발굴된 크리스탈을 중심으로 열린 전시회장에는 4명의 젊은이들이 방문을 한다.

사토시 : 대단하지. 형? 고대의 유적내부에 이런 조각상이 안치되어 있었다니... 신비감마저 느껴지는걸.

사쿠라코 : 사토시. 이 조각상의 내부는 크리스탈의 구조로 이루어져 있단다.

사토시 : 에~ 더 가까이 가서 보고 싶어 지는걸.

말을 마친 사토시는 4개의 크리스탈 중 남개와도 같은 형상을 펼치고 있는 한 조각상 앞으로 다가선다. 그때 흰 가운을 입은 한 남자가 사토시의 곁에 다가서며 말을 건넨다.

톰프슨 : 얘야. 이 크리스탈상이 누구의 조각상인지 알고 있니?

사토시 : 아니요. 그저 이것은 최근에 막 발견된 것이라고 알고 있는데...

톰프슨 : 그래... 하지만 나는 알고 있단다. 이 조각상이 「모레크」라고 불리우는 악마의 상이라는 사실을 말이야.

사토시 : ....

그말을 남긴 채 톰프슨이 사라지자 일순간 모레크의 조각상이 빛을 발하고 상자체가 모레크로 변한다.

모레크 : 나의 이름은 모레크. 위대한 자에게 희생을 바치는 자이다.

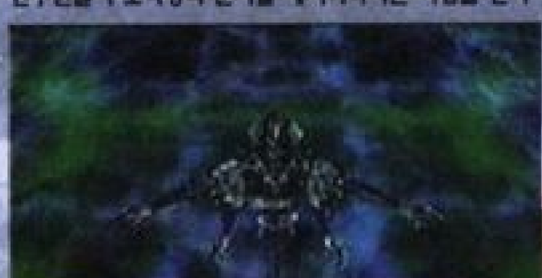
그와 동시에 모레크의 괴성이 실내에 높게 울려 퍼지고 주변은 섬광에 휩싸이게 된다.



아스테카 유적에서 발굴된 크리스탈 조각상들



연구원들이 조각상의 문자를 데이터화하는 작업을 한다



조각상의 문자들이 데이터화되어 가고 그와 동시에 네트워크상에 악마들의 영계가 만들어져 간다


모레크의 조각상이 실제로 악마가 되어 사토시를 잡고...

론도의 공략에 앞서...

론도는 자유도가 높은 시뮬레이션 게임으로 어떻게 진행해도 엔딩까지는 도착하게 된다. 때문에 여러가지 분기와 갈림길로 스토리의 길이부터 많은 부분이 달라지므로 여기서는 스토리 위주의 공략을 했다. 부디 론도라는 게임을 즐기는데 있어 가장 매력적인 세계관을 놓치지 않고 플레이할 수 있기를 바란다.

게임 플레이를 위해서 알아둘 3가지 사항

1. 높이의 개념과 그에 따른 무기공격의 관계.

우선 무기공격은 고저차에 의해 명중율이 크게 달라진다는 것을 알아두자. 공격에는 3가지의 성질이 있어 「베기」, 「찌르기」, 「때리기」 각각에 특기가 되는 고저차가 존재한다. 예를 들면 찌르기는 아군 유니트보다 적 유니트의 위치가 높은 경우에 명중율이 올라간다. 무기와 성질, 그리고 고저차를 이용하여 전투를 유리하게 진행시키자.

2. 악마 유니트는 어떻게 사용할 수 있는가?

동료로 만든 악마를 아군 유니트로 사용하는 것은 「마신전생」시리즈에서는 이미 정통적인 요소가 된 시스템. 그러나 초기에는 동료가 된 악마를 그대로 유니트로 사용해도 거의 쓸모가 없다. 악마 유니트를 사용하기 시작하는 것은 리믹스 스테이션을 사용할 수 있는 스테이지 5이후부터인데 가급적 데빌 리믹스를 통해 강력한 악마를 만들어내어 사용하든지 아니면 무기나 방어구에 봉인을 하여 각 캐릭터들의 능력을 올려서 사용하자.

3. 레벨과 랭크 업의 방법.

시뮬레이션은 적의 수가 한정되어 있기 때문에 자유롭게 경험치를 모으는 것이 불가능하다. 또한 약한 아군의 캐릭터의 레벨을 올리기 위해 적의 HP가 적은 틈을 노려 공격을 시키면 중요한 랭크가 오르지 않는다. 레벨은 상대에게 입힌 데미지, 랭크는 자신이 입은 데미지를 기준으로 상승되기 때문에 상황을 잘 고려해서 행동하자.

스테이지 1 : 국립 박물관.

모레크 : 위대한 시간의 흐름도 알지 못한 채 그 혼과 생명을 허비하는 인간들이여... 우리 군단의 승리의 향연을 들어라!

사토시 : ... 형... 살려줘...

케이타 : 뭐야... 무슨 일이 일어난 거지!?

아스카 : 사토시...!!

사쿠라코 : 아스카! 사토시를 구해야 돼!

케이타 : 잠깐 기다려 봐! 이곳의 물건들은 도움이 될 것 같은데!

아스카! 사쿠라코! 이것을 사용하도록 해!

사쿠라코 : 아스카! 싸워야해. 사토시를 구해내지 않으면...!

■ **승리조건 : 적 전멸**

- 론도의 게임관을 알기에 가장 적당한 스테이지이다. 일단 모레크가 사라지면서 4체의 악마를 데리고 사라지므로 쉽게 클리어할 수 있다.


모레크는 자신이 사라질 때 4마리의 악마도 데리고 함께 사라진다

■ **전투중 회화**

아스카 : 사토시를... 내 동생을 돌려줘!!

모레크 : 이 병약하기 짝이없는 혼을 가진 젊은이를 말하는 건가!? 후후... 내 승리의 증표로써 당분간 맡아두도록 하지...

사토시 : 형...

아스카 : 사토시..., 쿡!

■ **1 스테이지 종료 후 회화**

아스카 : 제길... 사토시.


인프가 동료가 된다

케이타 : 아스카! 여기 이상한 것이 떨어져 있어. 어딘가 도움이 될 것 같은데...

(봉쇄 실드(DIS=DEVIL INJECT SHIELD)를 손에 넣다)

사쿠라코 : 여기서 이러고 있는다고 해도 사토시의 행방을 알 수 없으니까 일단 집으로 돌아가서 차근차근 생각해 보자.

아스카 : 잠깐 기다려! 누군가가 있다!!

케이타 : 누구냐!!

인프 : 우와~! 개는 정말 싫어!! 못본척 해줘!

케이타 : 아직 한마리가 남아있었나!

아스카 : 사토시, 사토시를 어디로 데려갔지!?

인프 : 난... 하급이기 때문에 잘 몰라. 피, 피로워...

사쿠라코 : 아스카! 진정해. 이대로면 죽고말겠어.

아스카 : 상관없어! 이녀석도 사토시를 데려간 놈들과 한패일테니까!

케이타 : 진정해 아스카! 이야기를 들어본 후에 결정해도 늦지는 않아.

아스카 : 알았어.

인프 : 고마워요. 덕분에 살았어요.

케이타 : 고맙다는 말을 아직 일러. 너의 대답 여하에 따라서는 무사히 돌려보내지 않을 수도 있으니까.

인프 : 히이이...

사쿠라코 : 그런데 너는 어째서 다시 돌아왔지?

인프 : 난, 돌아온 게 아니야! 도망쳐 온거야!

케이타 : 도망쳐 왔다!?

인프 : 난, 별볼일 없는 존재로 모레크에게 이용만 당하고 있었어. 때문에 모레크가 너무 싫어서 도망쳐 나온거야.

케이타 : 그 「모레크」라고 하는 놈은 어떤 놈인데?

인프 : 형들도 만났잖아? 그 소처럼 생긴 녀석 말이야!

아스카 : 그럼 사토시를 어디로 데려갔는지 모른단 말이야? 그 모레크라는 놈에게 끌려갔단 말이야!

인프 : 모레크의 아지트는 여러 곳에 있기 때문에 잘 모르겠어...

아스카 : 제길...

케이타 : 모른다면 너에게 더이상 볼일은 없다.

인프 : 나. 형들의 동료가 되어줄께. 그렇게 되면 모레크를 혼낼 수도 있고... 어, 어때?

케이타 : 이런 소동을 일으켰는데 그후에 악마따위를 데리고 돌아다닌다면 사람들에게 붙잡힐건 뻔하잖아.

인프 : 그 점이라면 걱정하지 않아도 돼. 형들이 가지고 있는 도구가 있다면 나를 거기에 넣어두면 되니까.

케이타 : 방금 주은 이것을 말하는 건가?

인프 : 그것을 사용하면 나를 유니트로 만들 수 있어.

케이타 : 유니트!? 대체 무슨 말을 하고 있는 거야! 알아들을 수 있게 말해!

인프 : 설명해봤자 형은 이해하지 못할 거야.

케이타 : 뭐라고.

사쿠라코 : 케이타도 참. 어린애 상대로 너무 열받지 마.

인프 : 역시 누나가 최고야. 게다가 내가 이 세상에 있기 위해서는 어차피 유니트가 되지 않으면 안돼. 그리고 나를 유니트로 만들어 데리고 다니려면 마그네타이트가 필요해. 그 점은 나를 대상으로 하는 샐러리라고 생각해주면 좋겠어. 이런 이유로 오늘부터 나는 누나네 편이야~! 나는 악령 인프. 괴롭히지 말아줘.

스테이지 2 : 요요기 공원

메구로에 위치한 자택으로 돌아



죄책감에 시달리는 아스카에게 케이타가 급하게 찾아온다

온 아스카는 사토시를 지키지 못했다는 죄책감에 사로잡히고 사쿠라코는 그런 아스카를 위로한다. 그때 케이타가 방문을 열고 급히 들어오고…

사쿠라코 : 아스카… 기운차려. 사토시는 꼭 돌아오게 될 거야.

아스카 : 아아…

케이타 : 아스카! 누군가가 요요기 공원에서 심하게 날뛰고 있는 것같아!! 공원에서 도망쳐나온 남자와 여자가 악마에게 습격 당했었다고 했어! 병원에 옮기는 도중에 죽은 사람도 있다고 하더군.

아스카 : 악마들이 요요기 공원에 모여있다는 것인가!?

사쿠라코 : 가보자. 악마들이 있는 곳이라면 분명히 사토시도 있을지 몰라. 사토시를 구해낼 수 있을지도 모르잖아!?

■ **승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라**



픽시는 회복마법을 쓰게 해주므로 반드시 동료로 만들자

■ **전투중 회화 1**

아스카 : 역시 박물관에서 나타났던 악마들이다.

사쿠라코 : 아스카! 서두르자. 사토시군을 되찾지 않으면!!

■ **전투중 회화 2**

사와기 : 너희들도 뉴스를 보고 온 건가? 아니면 악마들이 가지고 있는 보물이 목적인가…?

아스카 : 보물!?

사와기 : 악마와 함께 나타나는 구체(球體)… 너희들도 그 안에 들어있는 보물이 목적인가? 위험하니까 다가서지 않는 편이 좋을 거야…??? 아니! 너희들이 가지고 있는 건 DIS잖아!? 그렇다면 너희들도 톰프슨과 아는 사이란 말인가?

케이타 : 톰프슨이라는 녀석따위는 알지도 못해. 이것은 단순히 우에노의 박물관에서 주웠을 뿐이야.

사와기 : 톰프슨의 연구소는 아아키의 네오 코스트 시티에 있는데… 뭐 어쨌든 그다지 접근하지 않는게 좋아.



공원에서 악마와 싸우고 있는 남자 사와기

■ **전투중 회화 3**

아스카 : 사토시! 너냐? 무사한 거야…?

케이타 : 아스카! 사토시가 아니야. 게다가 일본인도 아닌 것같은데…

찰리 : MAY I HELP YOU?

사쿠라코 : 저 사람, 악마를 쓰러뜨리는 일을 도와주겠다고 하는데!

아스카 : 고맙군. 좋았어! 단번에 해치워 버리자구!

(찰리가 동료가 됐다)

■ **2 스테이지 종료후 회화**

찰리가 케이타를 상대로 뭐라고 말을 하지만 영어를 모르는 케이타는 사쿠라코에게 통역을 맡긴다.

사쿠라코 : 이 사람은 영국인으로 이름은 찰리 왓츠라고 하며 영국왕립 과학 아카데미에서 고대문명의 연구를 하고 있다고 하는데 뉴스에서 켈트나 드루이드의 신화에나 나오는 악마들이 현세에 나타났다는 소식을 듣고 왔다고 하는군.

찰리 : 당신의 동생이 악마에게 끌려갔다고요? 제 생각으로 제가 어느정도 당신에게 도움이 될 수 있을것 같습니다.

사쿠라코 : 우리와 같이 동행하고 싶다는데?

찰리 : 여러분, 앞으로 잘 부탁드립니다.

사쿠라코 : 그런데 찰리, 꽤나 독특한 액세서리를 하고 있네요?

찰리 : 이것말입니까? 우리들 드루이드에서는 「컨택트 아이템」이라고 부르고 있습니다. 드루이드교에 의하면 인간은 죽은 후 다시 새로운 생명으로 태어난다고 합니다. 그중에 수명을 다한 신들이 인간으로 다시 태어나는 특별한 경우가 있습니다. 우리들이 콘택터라고 부르는 자는 이러한 신들이 인간으로 다시 태어난 자를 말합니다. 그들이 신이었던 시절에 사용하고 있던 아이템을 컨택트 아이템이라고 부릅니다. 컨택터가 이 아이템을 몸에 가지고 있으면 그 힘을 각성하게 되지요. 그렇게 되면 그에게 속했었던 악마들과 계약을 맺을 수 있고 그들의 힘을 사용할 수 있게 됩니다.

케이타 : 흠… 그렇다면 나도 악마와 계약을 할 수 있을까?

찰리 : 유감이지만 당신에게서는 힘을 느낄 수가 없군요. 그렇지만 아스카! 당신에게서는 미약하나마 힘이 느껴지고 있어요.

아스카 : 나에게 그런 힘이…

찰리 : 당신의 동생이 악마에게 납치된 것도 그렇고… 톰프슨의 행동도 포함해서 우연이라고 보기에는 조금 미심쩍은 부분이 있어요. 누군가의 의도대로 행해진 것이 아닐까 하는 생각이 드는군요.

스테이지 3 : 네오 코스트 시티

찰리를 동료로 맞이한 아스카 일행은 박물관에서 사토시에게 말을 건넨 톰프슨이란 남자를 수상하게 여기고 그가 있다고 하는 네오 코스트 시티로 향한다. 네오 코스트 시티는 아아키(有明)에 있으므로 그곳으로 가보자.

■ **승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라**

■ **전투중 회화 1**

케이타: 역시 여기에도 있었군.

아자엘 : 너희들 어리석은 인간들이여! 잘도 나의 리리므를 함정에 빠뜨려 그녀를 데리고 사라졌군!

사쿠라코 : 무슨 소리지…!? 리리므라는 이름의 악마는 알지도 못해!

아스카 : 너야말로 사토시를 돌려보내라!

아자엘 : 모른체하다니!! 지옥불길보다도 격하게 타오르는 나의 분노를 삭여서 그 죄를 회피할 생각인가? 지금 당장 리리므를 나에게 보내라! 그렇지 않으면 그 몸을 갈기갈기 찢어버리겠다! 이 빌딩안에 있던 사람들처럼 말이다!



리리므를 내놓으라는 영문모를 소리만 하는 아자엘

■ **전투 종료후 회화**

아자엘 : 리리므를 돌려보내라! 그녀를 대체 어떻게 하려고 하는 거냐? 그 아름다운 육체와 청초한 마음을 인간이 마음대로 할 수 있다고 생각하는 거냐! 혹시! 리리므를 아이템에 봉인한 것은 아니겠지!

케이타 : 봉인? 그건 또 무슨 소리야?

아자엘 : 또 모른척 할 셈이냐! 나는 알고 있다. 너희들 인간이 우리들 악마를 무기나 방어구에 봉인해서 싸움의 도구로 사용하고 있다는 사실을 말이다.

아스카 : 리리므라는 악마의 일은 우리들과는 관계가 없다. 그보다 나의 동생을 데리고 사라진 악마가 있다. 모레크라고 불리우는 너희들의 동료다. 그녀석에 대해서 알려다오.

아자엘 : 다른 악마나 군단에 대해서는 모른다. 네가 동생을 되찾고 싶은 것처럼 나 또한 리리므를 되찾고 싶을 뿐이야… 어쨌든 이 싸움은 나의 패배인 듯하군. 그러나 나는 아직 전생할 수는 없어. 이 세상에서 리리므를 되찾기 전까지는 말이야…

스테이지 4 : 신주쿠.(新宿)



찰리가 모하메드의 상태를 살펴본다

아자젤이 동료가 된 후 건물내부에 들어가보면 그곳에 이상한 기계 시설이 있고 한 남자가 쓰러져 있는 것을 보게된다.

찰리 : 왠지 암울한 기분이 드는 방이군요.

케이타 : 그래... 거기다 상당히 넓은 방이군. 운동회라도 할 수 있겠는 걸.

찰리 : 듣고보니 그렇군요. 응!?... 저게 뭐지...? 사람이다. 사람이 쓰러져 있어요. 죽은걸까? 그렇지 않으면...

케이타 : 찰리 조심해요.

찰리 : 어!? 살아있어요. 이봐!! 정신차려! 어떻게 된거지? 너는 누구야?

무하메드 : 나?...??...무하메드... 악마가 습격해와서... 그 다음은... 기억이 안나...

찰리 : 알았어. 이젠 안심해. 여기서 데리고 나가 줄테니까.

케이타 : 아무래도 이 남자 이외에는 아무도 없는 것같군. 대체 여기서 누가, 무엇을 하고 있던 것일까?

찰리 : 이 방에 들어섰을 때, 벽쪽의 컨솔에서 재밌는 것을 발견했습니다. 여기에서 하루도 거르지 않고 억세스한 네트워크가 있더군요.

케이타 : 네트워크..??

찰리 : 네트워크 회선을 사용해서 무언가를 했던 것만큼은 확실해요. 어쨌든 지금은 여기에 있어도 할 수 있는 일이 없으니까 밖으로 나가도록 하죠. 자아 무하메드, 일어나. 아스카 그만 나가도록 하지요. 건물밖으로 나왔다면 다시한번 건물안으로 들어가보자. 그러면 앞으로 진행하기 위한 힌트를 얻을 수 있다.

케이타 : 그런데 이렇게 거대한 돔을 대체 무엇 때문에 만든 것일까?

찰리 : 상당히 광폭한 생물이라도 연구하고 있던 것같은 느낌이 듭니다만... 일단 신주쿠에 있는 네트워크 회사에라도 가보지 않겠어요?

■ **승리조건 : 적 전멸**

- 메드 라이더들의 횡포에 화가 난 레이카가 동료가 됨.

- 아군 유니트가 맵 중앙에 위치하면 적의 증원군으로 톰프슨이 악마들을 이끌고 등장.



메드 라이더들의 횡포에 레이카가 동료가 된다

■ **전투중 회화**

케이타 : 나타났다! 악마다!!

사쿠라코 : 저 사람... 박물관에서 사토시에게 말을 걸었던 사람이야!

톰프슨 : 이제와서 무슨 용건이지? 나는 너희들에게 얽혀있을 만큼 한가한 사람이 아니야.

아스카 : 동생이 모레크에게 끌려갔어. 모레크에 대해서 알고 있는 사실 전부를 알려주길 바란다.

톰프슨: 그런가... 너는 모레크가 데려간 소년의 형인가...

아스카 : 당신은 동생의 행방에 대해서 알고 있는건가?

톰프슨 : 모르는 것은 아니지만... 모레크는 악마들중에서도 특히 희생을 강하게 신봉하는 광적인 악마. 좇아가도 이미 늦었을지도 모르지. 그런데도 동생의 행방을 알고 싶다면 악마들에게 물어보는게 좋아.

악마에 관한 일은 악마에게 듣는 것이 가장 좋으니까.

스테이지 5 : 가상공간「쉐올」

메드 라이더들의 방해를 뚫고 네트워크 본사에 도착하면 찰리의 도움을 받아 일행은 악마들이 만들어 놓은 네트워크의 세계로 억세스하게 된다.

■ **승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라**

■ **지원군 : 마리아, 윌리**

- 마리아와 윌리는 잭 크로프트의 부후공격만 막아주면 절대로 죽지 않는 캐릭터. 때문에 한편으론 마음이 든든하지만 반면 동료로 삼고 싶은 악마들을 먼저 죽여버리는 경우가 있으므로 양날의 검이라 할 수 있다. 플레이어턴에서 적을 공격하게 되면 반드시 쓰러뜨리도록 하자.



거의 도움이 되지 않는 지원군. 이들이 적을 죽이기 전에 먼저 죽이도록 하자

■ **전투중 회화 1**

아스테마 : 호오, 또 길을 잘못 들어선 녀석들이 있군. 상관없겠지... 자아, 우리군의 악마들이여 인간의 혼을 그 마음속까지 먹어치워버려라.

윌리 : 당신들도 이 가상공간을 눈치챘나? 자세한 사정은 모르겠지만 녀석들을 쓰러뜨리는데 힘을 빌려줘.

마리아 : 내 이름은 마리아, 미해군의 용병대 속에 있어요. 자세한 이야기는 나중에 하도록 하죠. 이 악마들을 없앤 후에...

■ **전투중 회화 2**

사와기 : 역시 그랬군. 응!? 너희들은 분명히 지난번 요요기 공원에 있었던 사람들이군.

케이타 : 우리들보다 당신이야말로 정체가 뭐지?

사와기 : 내 이름은 사와기. 대학에서 고고학부분의 조수를 하고 있지. 일단 여기서는 느긋하게 이야기할 수 있을 것같지 않군. 이곳을 빠져나간다면 T대학까지 와주길 바라네. 그럼...

■ **5스테이지 종료후 회화**

윌리 : 당신들은 어디에서 네트워크에 억세스하고 있는 거지?

아스카 : 당신들이야말로 어째서 여기에 있는 거야?

윌리 : 악마들이 현실세계의 침공을 시작한 것은 알고 있나?

아스카 : 아니, 우리들은 네오 코스트 시티에 있었기 때문에...

마리아 : 일본 각지에서 악마들이 공격을 시작했어요. 때문에 자위대까지 출동한 것같아요.

윌리 : 우리들은 일본에 와있는 미군 병사다. 우리들의 기지도 악마들에게 습격당하고 있다. 우리들은 미군이 관리하고 있는 가상공간에 나타난 악마를 좇아서 이 공간에 억세스하게 됐지.

마리아 : 가상공간이 붕괴되기 시작했어요!

윌리 : 더이상 시간이 없군! 만약 이 공간을 빠져나와서 현실세계로 돌아간다면 우리들이 있는 곳으로 와주지 않겠나. 장소는...

스테이지 6 : 다치카와 미군기지 부근



사와기는 자신이 나름대로 조사한 악마들의 동향에 대해서 알려준다



사와기에게 받은 디스크를 이용해서 리믹스 스테이션을 사용할 수 있다

가상공간에서 무사히 탈출한 일행은 사와기가 기다리고 있는 T대학(本鄕)으로 향한다.

사와기 : 역시 와주었군.

사쿠라코 : 당신은 대체 누구죠?

사와기 : 나는 고고학 부분의 조수를 맡고 있지. 우에노의 박물관에 있던 크리스탈 조각상은 아스텍 유적에서 이곳으로 옮겨진 것이지.

아스카 : 우에노의... 그런 물건이었군.

사쿠라코 : 톰프슨이란 사람을 알고 있죠?

사와기 : 고고학부 안도교수의 친구이지. 교수의 방에서 만난 적이 있어.

사쿠라코 : 우리들은 그의 연구실에 갔다왔어요. 그곳의 단말기의

가상공간으로의 억세스 데이터가 남아있어서... 그리고 그 가상공간에 당신이 있었구요.

아스카 : 우에노의 박물관에서 나의 동생 사토시가 악마에게 끌려갔습니다.

사쿠라코 : 그 장소에 톰프슨이란 사람도 있었구요.

사와기 : 그래... 동생이란 말이지... 알았어! 원래라면 너에게 넘겨줄 물건이 아니지만 나역시 그 톰프슨이란 사람이 마음에 들지 않으니까... 이 디스크는 그가 이곳에 왔을 때 잃어버리고 간 물건이야. 도움이 될지도 모르니까 가지고 가 보도록 해. 그런데 너희들의 뒤에 서 있는 것은...?

케이타 : 톰프슨의 연구소에 쓰러져 있었어요.

사와기 : ...흐음... 아니야. 내 생각이 틀린 것이겠지만 나역시 개인적으로 여러가지를 조사하고 있거든. 너희들과는 또다시 만날 것같은 느낌이 드는군.

일행은 사와기와의 대화를 마치고 그가 준 디스크를 체크하기 위해 다시금 톰프슨의 연구소로 향한다. 그곳에 도착한 일행은 찰리의 도움으로 디스크 삽입부를 찾아내고 그곳에서 「리믹스 스테이션」이라 불리우는 시스템과의 접촉에 성공한다(리믹스 스테이션에 대한 설명은 공략의 앞부분 참조).

찰리 : 톰프슨은 이 기계를 이용해서 인위적으로 악마를 만들어 냈던 것같군요. 아니, 정확하게 말하자면 악마의 데이터를 이용해서 별도의 새로운 악마를 만들어 냈다고나 할까?

아스카 : 악마의... 합성!?

찰리 : 그렇습니다. 이 장치는 생명의 유전자 정보에 관한 데이터를 중심으로 새로운 데이터를 만들어 내는 것 같습니다.

사쿠라코 : 악마의 유전자 같은 건 그럼 어디에 있는거죠?

찰리 : 톰프슨이 어떻게 해서 그런 것을 손에 넣었는지는 유추할 수 없군요. 그러나 상식적으로 악마의 유전자 데이터를 손에 넣는 것은 가능합니다. 예를들어 우리들이 가지고 있는 DIS내에 있는 악마를 사용하면... 단, 유전자 정보가 소멸되면 그 악마도 소멸되어 버립니다.

아스카 : 여기에 들어있는 악마를 이용해 새로운 악마를 만들어 내는 것이 가능하다고!?

케이타 : 그렇다면 톰프슨도 우리들처럼 악마와 싸우고 있는 것인가?

찰리 : 그건 아직 단정지을 수 없습니다. 일단 자신이 가지고 있는 데이터를 사용해 시험해 보는 것은 가능하지만...

리믹스 스테이션에서 빠져나오면 그뒤부터 각지의 컴퓨터가 있는 곳이라면 리믹스 스테이션을 이용할 수 있게 된다. 일단 동경의 시나가와를 통해 요코하마로 간후 다치카와(立川)로 가도록 하자. 그곳에 도착하면 아스카일행을 알고 있는 솔로몬이란 신부를 만나게 되는데...





신문에 난 아스카의 기사를 보고 아스카를 떠보는 솔로몬 신부

아스카를 만나기 위해서 오던 마리아가 악마들에게 쫓기오고...

솔로몬 : 미로크 아스카군이죠?

아스카 : 어떻게 내 이름을...?

솔로몬 : 신문에 크게 당신들의 기사가 실렸습니다. 악마의 군단을 이끌고 있는 무법집단의 리더로써...

사쿠라코 : 뭐라고요?

케이타 : 우리들이...

솔로몬 : 매스컴의 발표에 따르면 악마들이 사람들을 습격하고 있는 것은 당신의 명령에 따르고 있기 때문이라고 합니다. 매체의 힘에 의한 군중심리 이론은 오늘도 여전히 통용되고 있는 듯하군요. 그 옛날, 나치라 불리웠던 집단이 개발한 수법이지요. 이제부터는 그다지 사람들의 눈에 띄지 않도록 행동하는 것이 좋을 듯 합니다.

사쿠라코 : 그렇다면 목사님은 어째서 저희들을 신용해 주시는 거죠?

솔로몬 : 가상공간에서 당신들과 함께 싸웠던 사람중에 한 사람이 이곳에 왔었습니다. 그의 이야기를 듣고 당신들이 신문에서 말하고 있는 나쁜사람들이 아니라는 사실을 알게 됐죠.

아스카 : 저는 악마에게 끌려간 동생을 되찾기 위해 싸우고 있습니다. 악마들은 자신을 보다 강한 악마로 전생시키기 위해서 싸움을 반복하고 있습니다만 제게 있어서 그런 문제들은 아무 상관도 없습니다. 사토시만 찾을 수 있다면...

솔로몬 : 동생을 되찾고 싶다는 그 기분은 이해를 합니다. 그러나 악마들은 지금 이 세계의 사람들을 괴롭히고 있습니다. 누군가가 나서야 될 문제라고 생각하지는 않나요? 동생만을 생각하는 것으로는 충분하다고 말할 수 없습니다.

아스카 : 그러나 인간들에게는 군대가 있습니다. 싸움역시 그들의 역할이구요.

솔로몬 : 군대가 가지고 있는 전술은 인간끼리 싸우기 위한 것입니다. 때문에 악마에게는 통하지 않지요. 제가 도와드리죠. 함께 싸우도록 합시다. 솔로몬 신부와 아스카가 대화를 나누고 있을 때 문을 열고 마리아가 나타난다.

마리아 : 아스카들에게는 미안한 이야기지만 이곳으로 오는 도중 악마들을 데리고 오게 됐어요. 여러분, 잠시나마 힘을 빌려주지 않겠어요?

■ **승리조건 : 적 전멸**

- 라데키와 잭 크로프트의 합동 공격에 주의하며 마리아와 찰리의 원거리 공격을 충분히 활용하자. 특히 잭 크로프트의 마법 공격에는 주의를 요함.

■ **전투종료 후 회화**

마리아 : 아스카! 일이 이상하게 되고 있어요. 당신들과 만났던 가상공간은 들어갈 때마다 매번 그 구조와 거기에 있는 악마들이 변화하고 있어요. 흡사 세계 그 자체가 전생해 나가는 듯한 느낌으로...

솔로몬 : 전생에 관한 이야기는 우리 크리스트교에도 전해지고 있지요. 그러나 정말로 그것이 이루어지고 있는지 나역시 믿겨지지 않는군요. 하지만 당신의 동생은 마리아가 말한 가상공간의 어느 한곳에 끌려갔을지도 모르겠군요. 동생을 발견하기 위해 다시 한번 가상공간에 억세스 해보는 것은 어떨지.

아스카 : 무수히 많은 수의 가상공간이 악마들에 의해 만들어지고 있다고 해도 사토시가 어느곳에 가 있는지 알기 위해서라면 몇번이라도 가상공간에 억세스하겠어!

스테이지 7 : 가상공간 두아트

타치카와에서 빠져나와 다시금 가상공간에 억세스하도록 하자(억세스하기 위해서는 「NET」라고 쓰여있는 곳에 접속하면 된다). 아스카 일행이 다시금 억세스해서 들어간 곳에는 모레크와 사토시의 모습이 있다.



모레크에게 붙잡혀있는 사토시

사쿠라코 : 아스카! 저길 봐! 사토시가!!

아스카 : 사토시! 지금 구해줄께!

사토시 : 형... 살려줘...

모레크 : 후후후... 뒤쫓아 온건가. 나의 전생의 장에 인간의 영혼이 얽혀 들어오기 시작하다니... 고대의 예언이 부활하기 시작했다고 할 수 있겠군.

사토시를 바라보는 아스카. 그러나 곧바로 사토시는 다시 어딘가로 전송되어 버린다.

모레크 : 후후후... 아스카여. 얼굴색이 안좋군. 걱정하지 마라. 유감스럽지만 너의 동생은 죽지 않는다. 그는 카이나로 간 것이니까. 자기 동생을 죽였다고 하는 카인이

만든 명계로 말이다…

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

■ 지원군 : 시스오페, 칸타로, 사와기

- 전투중에 등장하는 원군 3인조는 그대로 내버려 둬도 상관없다. 단, 원거리 공격만을 할 수 있는 시스오페는 약간의 지원이 필요하다. 원군 3인조는 스테이지 7이 끝나면 다시 현대의 세계로 돌아가고 자신들의 집으로 와달라고 한다. 칸타로의 집은 시부야에서 상점을 하고 있으므로 그곳으로 가도록 하자.



예도의 사나이들이 등장! 시스오페를 제외하면 모두 무작이라 부를 수 있을 정도이다

스테이지 8 : 카와자키



신주쿠에 위치한 칸타로의 상점에 가면 사와기와 이야기를 할 수 있다

칸타로 : 여어~ 잘와줬군. 일단 차라도 한잔하는 게 어때?

시스오페 : 당신들에 대한 이야기는 사와기에게 들어서 알고 있지. 정말이지 악마들을 건방진 짓만 하고…

사와기 : 시스오페와 나는 옛날부터 친구사이였지. 악마들은 인간들이 만들어 놓은 가상공간을 침식하면서 네트워크상에 명계를 만들고 있는 것같아.

시스오페 : 내가 관리하고 있는 네트워크도 악마들에게 침공 당했지. 때문에 아버지하고 내가 악마들을 쓰러뜨리러 억세스하게 된거야.

대화중에 사와기는 할말이 있으니 대학까지 와달라는 말을 하고 사라지고 칸타로와 시스오페는 사와기의 말을 신중하게 들어달라고 말한다. 곧바로 사와기가 있는 대학까지 가도록 하자.

시와기 : 이제까지 나도 내나름대로 조사를 하고 있었는데 그 결과 아스테카 문명에서 옮겨온 크리스탈 상이 이번 사건과 깊은 관계가 있다는 사실을 알게 됐지. 물론 좀더 세부적으로 조사가 필요하지만 실제로 데이터 측정을 한 안도 교수가 그 데이터를 공표하지 않고 있기 때문에 곤란하단 말이야.

이야기를 리드하던 사와기는 무하메드에게 기억이 돌아왔냐는 질문을 하고 여전히 변함없는 그에게 피타고라스 정의의 답을 구할 수 있냐는 엉뚱한 질문을 한다. 그러나 그 엉뚱한 질문에 막힘없이 답하는 무하메드. 사와기는 일행에게 무하메드와 함께 조사할 것이 있다고 말하고 무하메드는 파티에서 떨어져 나간다.

그후 사와기는 리믹스 스테이션의 새로운 디스크가 준비됐다며 일행에게 건네주고 근처의 리믹스 센터에서 억세스 해보라고 한다(시스템 디스크2는 관리자 세터데이가 있는 리믹스 스테이션으로 악마의 복제와 기술계승 등의 새로운 커맨드가 추가되어 있다). 디스크를 받았다면 반드시 사용하도록 하자. 만약 이 디스크를 억세스하지 않으면 다음 루트의 길이 열리지 않는다. 디스크2의 억세스가 끝났다면 칸타로에게 가보자. 그는 자신의 아들인 시스오페가 이전 근무하던 네트워크 회사에 조사할 것이 있다며 나갔다고 하고 동료로 들어온다. 재빨리 시스오페의 뒤를 따라서 카와자키로 가보자.

■ 승리조건 : 적 전멸

- HMP고출력 마이크로 빔병기의 위력이 대단하므로 사이보그들을 먼저 유인하여 쓰러뜨린후 일시에 공격해 파괴하도록 하자.



안쪽에 있는 유니트는 공격을 할 수 없는 HMP 병기

스테이지 9 : 네트 시스템사



마리아가 시스템사의 정문을 열고 일행은 그 안으로 들어가게 된다



에이전트의 입에서 밝혀지는 진실은 아스카들을 놀라게 하는데…

자위대의 공격을 피해 네트 시스템사에 도착한 일행. 그곳에는 이미 침입자로 간주되어 위기에 처한 시스오페가 구조를 기다리고 있다.

에이전트 : 미로크 아스카군이지. 자위대의 특수부대도 큰 도움이 되질 못하는군. 아니면 자네가 데리고 있는 악마가 그이상으로 강하다는 이야기인가?

칸타로 : 바로 네녀석이군. 악마와 손을 잡고 무기를 넘기는 녀석이. 지저분한 놈. 인간을 배신하는 행위를 하다니…!

에이전트 : 배반!? 국가에 대해 반기를 들고 있는 것은 당신들 쪽이야. 우리들은 위로부터의 명령을 받고 이 프로젝트를 진행시키고 있는 것이니까.

마리아 : 뭐…!? 그렇다면 일본은 국가적 차원에서 악마와 계약을 맺었다는 것인가…? 그런 일을 한다면 그거야말로 전 세계를 적으로 돌리고 말텐데…

에이전트 : 크리스트 교리를 가진 당신네 나라에서 본다면 그렇겠지요. 그러나 역사를 보더라도 확실하게 알 수 있듯이 악마라고 불리우고 있는 존재가 신으로써 숭배되던 시대도 있었지요. 무엇보다 당신들의 세계관이 전부는 아니니까요.

찰리 : 그것이야말로 악마의 논리요!!

에이전트 : 당신들이 악마라고 부르고 있는 것. 그것이야말로 인간이 처음으로 만난 인간이외의 지적생명체인 것이죠. 20세기 후반부터 인류가 우주를 포함해서 그 존재를 기대하고 있던 자들이죠. 머나먼 과거의 시대부터 그들은 시공을 초월하여 인류와 접촉하기 위해 온 것입니다. 그러나 이전에는 인류가 그들을 이해할 수 없었지요. 때문에 그들은 어쩔 수 없이 잠시 물러서 우리들이 진화할 때까지 기다렸던 것입니다.

아스카 : 그들은 인간을 죽이고 마을을 파괴하고 있어!

에이전트 : 신주쿠의 일 말인가? 그것은 인간의 반응에 대한 악마의 자위수단에 대한 결과일 뿐이야. 불행한 사건이긴 했지만 악마와의 접촉에 성공한 우리 나라 상부와의 교류에 의해 서로 오해는 풀려있는 상태지. 그 증거로 악마들의 파괴활동은 수습되지 않았나? 그런 노력에도 불구하고 아스카. 너희들이 취하고 있는 행동들이 악마들에게 반감을 사고 있는거야.

사쿠라코 : 그럼 사토시는 어디에 있는 거지? 그는 악마들에게 괴롭힘을 당하고 있을지도 몰라. 우리가 구해줘야 해!

에이전트 : 악마중에도 너희들처럼 반사회적 행동을 취하고 있는 군단이 있는 듯 해. 사토시군이라고 했나? 그도 그러한 일부의 세력에 의해 끌려가 버린거지. 안된 일이지만 어쩔 수가 없어. 이후에도 너희들이 제멋대로 행동을 한다면 우리들의 평화조약에 저촉돼.

찰리 : 그렇다면 아무것도 하지 말고 가만히 앉아서 기다리라는 말인가?

에이전트 : 그들은 우리 인류에게 이제껏 밝혀지지 않았던 지식과 지혜를 선사하기 위해서 기나긴 시간을 침묵과 함께 기다려 온 것입니다. 한사람이 행방불명이 됐다고 해서 그들과의 우호적인 관계를 위협하는 일은 할 수 없습니다. 사토시군의 일은 악마들에게 맡겨두었습니다.

아스카 : 누가 그런 일을 맘대로 정했지! 사토시는 내 동생이야!!

너희들이 멋대로 정한 일따위 나하고는 관계없는 이야기야!!

에이전트 : 어쩔 수 없군. 너는 이곳에서 얌전하게 있어야 될 필요가 있겠어.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

에이전트를 쓰러뜨리고 방위망을 돌파한 일행은 회사의 전반적인 네트워크를 관리하는 관리실에 도착한다. 그리고 그곳에서 발견한 것은 네트워크내에서 제각기 자신들의 명계를 만들고 있는 악마들의 모습이었다. 너무나 많은 명계중에서 「카이나」를 찾기가 어려워진 일행은 방법을 고심하다가 모든 네트워크에 억세스 할 수 있는 코드를 알고 있는 회사 사장을 생각해 내고 그를 찾아내기 위해 건물을 나선다.



네트워크 상에서 제각기 명계를 만들기 시작한 악마들

스테이지 11 : 하네카와의 사투

시스템사의 사장을 찾아서 온 통합병원내에는 네오 코스트에 있었던 리믹스 스테이션과 동일한 장치가 존재한다. 이곳에서 일행은 사장을 발견하고 그에게서 모든 네트워크에 억세스 할 수 있는 키워드를 알아낸다. 그곳에서 들은 내용에 의하면 최초로 크리스탈을 발견한 안도교수와 톰프슨이 국가의 청탁을 받고 네트워크상에 악마들의 명계건설을 의뢰했다고 한다. 한걸음더 새로운 사실에 접근한 아스카 일행. 일단 그들은 사토시를 구하기 위해 다시 시스템 본사에서 네트워크로 억세스를 하려한다. 그러나 그때 병원내의 환자가 한명 나타나고 아스카를 보며 요시즈네라고 부르는데…

환자 : 나는 하라세아사. 당신은 요시즈네가 아닌가! 이 형을 배반하고도 잘도 앞에 나타나다니…

케이타 : 무슨말을 하는거야! 요시즈네가 살아있을 리가 없잖아!

순간 그 환자의 몸이 빛나고 그 빛에 공명이라도 하듯 아스카가 쓰러진다. 그리고 아스카의 의식은 시공을 초월하는데…



갑자기 나타난 이상한 환자, 아스카를 요시즈네라고 부르는 이유가 뭘까?

■ 승리조건 : 8턴내에 신사까지 도주할 것

- 아군 병사중 벤케이와 요시즈네를 제외하고는 죽어도 상관없으므로 무조건 신사를 향해서 진격하자. 벤케이의 방어력은 우수한 편이므로 위급시에는 그를 방패로 사용해도 좋다.

■ 전투중의 회화

요시즈네 : 여기는 어디지? 나는 무엇을 하고 있는 거야!?

벤케이 : 주군, 무사하십니까? 이윽고 이곳도 적의 손길이 뻗친 모양입니다. 어서 신사로 몸을 피하십시오.

요시즈네 : 케이타!? 무슨 말을 하는거야? 여기는 어디야?

벤케이 : 평천을 벗어난, 하네카와의 부근입니다. 주군, 오래간만의 전투로 정신이 없으신겁니까?

요시즈네 : 요시즈네? 하라요시즈네를 말하는 건가? 무장! 이곳은 어디지?

벤케이 : 무장이 길을 안내할 것입니다. 그럼.

■11 스테이지 종료후의 회화

요시즈네 : 벤케이, 이제 됐다… 서로 즐거운 인생이었다. 이 신사를 기점으로 서로 엇갈려온 최후의 문을 닫도록 하자.

벤케이 : 그 말씀에 대해서는 거절하겠습니다. 이 벤케이, 최후까지 싸우다 죽겠습니다. 이 최후의 즐거움은 결코 주군에게 양보할 수 없습니다.

요시즈네 : … 벤케이, 나는 너를 한번도 가신이라고 생각해 본 적이 없었다. 너는 최고의 친구다.

벤케이 : 주, 주군… 이 벤케이 더이상 세상에 미련을 가질 일이 없습니다. 다음 세상에서 다시 뵙도록 하지요.

요시즈네 : 벤케이… 윽! 머리가 깨지듯이 아프다…!!

요시즈네의 몸으로 전생 여행을 다녀온 아스카. 그의 전생중 하나인 요시즈네, 그리고 그의 친구이자 전우였던 케이타. 그 둘은 전생의 연이 이어져 현세에 만난 것일까?



자신의 주인을 지키기 위해서 적을 향해 뛰어드는 벤케이

스테이지 12 : 가상공간 카이나

다시 현세의 몸으로 돌아온 아스카는 일행들과 함께 가상공간 카이나로 억세스에 성공한다. 그곳에서 사토시와 재회하는 아스카. 그러나 이미 사토시는 그의 몸을 악마에게 맡겼으니…

아스카 : 사토시! 이번에야 말로 구해줄께!!

사쿠라코 : 잠깐 아스카! 사토시의 상태가 좀 이상해!!

사토시 : 늦어! 너무 늦어 형. 왜 이제서야 온거지. 나의 혼은 이미 이윽고 다가올 위대한 존재를 위해서 모레크에 의해 산산히 부숴졌어. 지금 형이 보고있는 내모습은 혼을 잃어버린 껍데기뿐이야.

아스카 : 아직 늦지 않았어 사토시. 다시 돌아와! 그후의 일은 내가 어떻게든 해보겠어! 혼을 잃어버린 거라면 다시 되찾으면 되는 거잖아! 포기하지마!

모레크 : 후후후… 동생을 죽인 카인의 명계에서 동생을 구하려 하다니… 우스운 운명이군. 하지만 사토시를 건네줄 수는 없지. 위대한 나의 주인과의 계약의 시간이 다가오고 있기 때문에…

사토시 : 죠커, 잘 와주었어. 나를 기억하고 있겠지. 죠커도 이리와. 나와 함께 가는 거야…

모레크 : 우리 군단의 강자들이여, 인간과 인간들에게 전해라! 배반자 악마들을 없애라! 이 카이나의 얼어붙은 대지의 그들의 피의 회생을!!

케이타 : 모레크! 너만은 절대 용서할 수 없다!



이미 악마에게 혼을 빼앗겨 버린 사토시는 아스카의 말을 듣지 않는다이미 악마에게 혼을 빼앗겨 버린 사토시는 아스카의 말을 듣지 않는다

■ 승리조건 : 적 전멸

■ 지원군 : 사와기, 무하메드

- 다시 돌아온 무하메드의 초특급 파워. 전방의 곤란한 적들은 그에게 맡기도록 하고 사와기를 도와 여유롭게 클리어할 수 있다.

■ 전투 종료후 회화

아스카 : 모레크! 사토시를 어디로 데려갔나?

모레크 : 사토시의 목소리가 들리지 않았나보지? 사토시의 혼은 이미 나의 손을 떠났다. 지금의 그는 자신의 의지로 우리들 악마와 행동을 같이 하고 있는 것이다! 아스카! 너도 우리 군단을 따라라!

아스카 : 악마들이 아무리 인간의 혼을 가지고 논다고해도, 아무리 그 혼을 파괴한다고해도… 인간에게는 그 혼을 치료하고, 재생시키는 힘이 있다! 나도, 여기에 있는 동료들도 너희들 악마의 마음대로는 되지 않을 것이다!

모레크 : 정말로 강인한 성격을 가지고 있구나. 이 시대의 인간치고는 말이다… 그것도 좋겠지. 그렇게까지 말한다면 자신의 눈과 몸으로 직접 확인하는게 좋다. 어느정도 인간이 의미가 없는 존재인가를! 그리고 진실한 지옥의 고통을 맛보도록 해라!

사와기 : 아스카! T대에 톰프슨이 모습을 나타냈다! 곧 T대에 있는 연구실을 사용할 것같아. 이미 그곳에는 리믹스 스테이션의 설치

도 했다다고 한다. 나는 지금 곧 동경부근에 나타난 악마들을 조사하고 있다. 악마들의 세계에도 여러가지 움직임이 있는 것같아... 가까운 시일내에 연락해주지. 이쪽의 조사가 끝나는대로 T대로 갈 생각이니까...

스테이지 13 : 악마들의 반란

동경에 위치한 T대로 향하던 중 악마들끼리 싸우고 있는 것을 목격한 찰리의 의견에 따라 아스카는 상황을 관찰하러 전장에 숨어든다.


카시우스라는 악마가 다른 악마들에게 쫓기고 있다

■ 승리조건 : 적 전멸

– 카시우스는 스스로 충분히 살아남는 캐릭터이므로 그보다는 부유체 악마 캐릭터들을 먼저 처리하자. 상대방의 마법공격을 거리를 두고 견제한 뒤 원거리 공격 캐릭터로 승부를 내면 편리하다.

카시우스 : 모레크 녀석. 수단이 좋은 놈이군.

찰리 : 얼핏보니 악마들끼리 싸우고 있는 것같군요. 깊숙히 다가서지 않는 차원에서 상황을 살펴보도록 하지요.

사와기 : 역시 여기에 있었군. 아스카.

아스카 : 사와기씨. 무슨 일이 일어났나요?

사와기 : 아. 조금 쓸만한 정보를 손에 넣었지. 악마들에게는 2개의 세력이 있는 것같아. 한쪽은 분명 사토시군을 데리고 간 쪽이고 나머지 한쪽은 아직 자세히는 알 수 없어.

아스카 : 그런 것같군요. 방금전까지도 여기에서 악마끼리 싸우고 있었습니다.

사와기: 그래... 좀더 자세히 알 수만 있다면 편리하게 이용할 수도 있겠는 걸. 어쨌든 좀더 자세히 조사해보지. 그건 그렇고 아스카. 야오우지(八王子)에는 가지 않는게 좋아. 내가 알아놓은 정보에 의하면 악마의 대다수가 야오우지쪽에서 오는 듯하거든.

아스카 : 예. 알겠습니다. 주의하도록 하지요.

사와기 : 그럼 이만...

찰리 : 이제부터 어떻게 하죠? 저는 아까 사라진 악마가 상당히 신경쓰입니다만... 사라진지 그다지 시간이 지나지 않았으니까 신주쿠나 이케부쿠로(池袋)부근에 있을지도 모르겠는데... 어쨌든 이곳에 있어보아 될일도 없으니 천천히 걸으면서 생각해 보죠.

스테이지 14 : T대학 구내

메구로의 자택에 돌아오면 일행들과 앞으로의 방향에 대해서 이야기를 나누게 된다. 그때 칸타로는 사와기가 말한 톰프슨의 거처. 즉 T대학으로 갈 것을 주장하고 모두들 동의하여 T대학으로 가게 된다.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

■ 지원군 : 리리므

– 이곳의 보스는 톰프슨으로 정면으로 들어가도 쉽게 이길 수 있는 캐릭터이다. 더욱이 지원군으로 등장하는 리리므도 꽤 쓸만한 방어력을 가지고 있으므로 회복 마법을 사용하는 캐릭터 하나를 동행 시키면 쉽게 클리어가 가능하다.


톰프슨의 정체는 악마 아에시마. 그가 이번 사건을 꾸민자의 오른팔 격인 악마이다

레이카 : 의외로 까마귀와 들고양이가 많네. 왠지 이쪽을 감시하고 있는 듯한 기분이 드는군. 잠깐 살펴보고 올께.

아스카 : 아! 레이카 조심해...

톰프슨 : 아스카. 어디까지 나를 방해할 거지! 너 정도의 능력을 가진 인간이 어째서 저능형 인간들의 편에 서서 우수한 유전자만을 존속시키려는 우리들의 계획을 이해하려고 하지 않는거냐?

아스카 : 인간의 존재에는 당신이 말하고자하는 정도의 차이는 없어. 당신들은 악마의 존재마저도 이용해서 자신들의 동경의 대상인 권력에 사용하려하고 있을 뿐이야.

안도교수 : 아스카군. 학자라면 학문의 발전을 위해 다소의 희생에 대해 외면하지 않으면 안되는 법이야. 그것이 곧 인간의 발전으로 이어지는 것이기 때문이지.

톰프슨 : 여기서 아무리 이야기해도 소용이 없는 모양이군. 좋아! 당신들은 우리들의 연구결과에 대한 몰모트가 되어줬으면 하네.

안도교수 : 흠... 그것도 좋지. 이 대학에 모인 천재들이 고생끝에 완성시킨 새로운 악마의 능력을 당신들처럼 운동능력만 발달한 쓰레기들에게 시험해보는 것도 좋을듯해. 당신들을 대상으로 한 결과라면 정부에 대해서도 설득력이 있을테니까 말이야.

■ 전투종료 후의 회화

아자엘 : 뭐야? 벌써 끝난 건가?

리리므 : 아자엘. 너무 늦었잖아!!

톰프슨??? : 크아아아아~ 역시 인간의 몸으로는 한계가 있군...

아자엘 : 앗! 너는 아에사마!

아에사마 : 아자엘이여. 치마폭에 감싸여 전생의 자격까지도 잃어버릴 줄은... 후후. 그러나 상대가 리리므라면 무리도 아니지. 그건 그렇고... 나를 여기까지 몰아부치다니... 이에 상응하는 대가를 치를 각오는 되있겠지...

레이카 : 꺄아아아~!

아에사마 : 그럼 이 여자아이를 데려가도록 하지.

아스카 : 레이카...

스테이지 15 : 티아와나코


안도교수의 입을 통해 일본 정부의 행위에 대해서 알게 되는 아스카


사와기는 세타 데이의 상태가 이상하다고 말하고 한번 상태를 보러 가는 것이 어떠냐고 한다

아에사마가 레이카를 데리고 간 후 대학구내에 들어간 아스카 일행은 연구실에서 안도교수를 발견하고 그를 다그쳐 일련의 사건에 관련된 정부의 입장에 대해서 듣게 된다.

안도교수 : 우리들은 정부로부터 명령을 받아서 인류가 만난 최초의 지적 생명체의 연구를 했을뿐이야. 너희들이 나를 뭐라할 이유도. 또 너희들에게 그런 말을 들을 이유도 없어.

사쿠라코 : 그 때문에 사람들이 살해당하고 거리가 부숴져도 당신들은 나쁘지 않다는 뜻인가요?

안도교수 : 나는 명령받은대로 했을 뿐이야. 그리고 학자는 연구를 할 뿐이고 그 결과에 대해서 판단하는 것은 명령을 내린 정부의 일이지.

아스카 : 정부는 당신들에게 무엇을 하라고 지시했지?

안도교수 : 처음에는 아스테카 유적에서 발견된 크리스탈 조각상의 문자를 이 대학에 설치되어 있는 슈퍼 컴퓨터를 이용해 해독하는 일이었지. 우리들은 크리스탈 상의 삼차원 데이터를 생성시켜 유적의 내부배치를 그대로 복원하고 그에 따라 삼차원적으로 구성해 나가며 암호문자의 해독을 했지... 결과는... 눈으로 보고도 믿기지 않을만한 것이었어.

조각상에 새겨져 있는 암호는 악마재생 프로그램이었어. 문자를 해독하기 위한 프로그램이 작동을 시작하면 자동적으로 악마를 생성시키는 프로그램이 만들어지고 그것이 기동해서 생물 데이터를 생성시키지. 유전자 레벨의 정보도 그 속에 포함되어 있었어. 컴퓨터 속에서 악마의 데이터가 자동적으로 만들어 지는 거지. 더욱이 그와 동시에 악마를 배치할 수 있는 가상공간까지 만들어 버리지.

사쿠라코 : 네트워크에 이동시킨 것이군요. 슈퍼 컴퓨터가 파괴되어도 무사할 수 있도록...

안도교수 : 실제로도 주의깊게 계획된 프로젝트였어. 단순히 데이터를 분석하려고 한 것만으로 모든

것이 시작되고 말았지. 그리고 누구도 막을 수가 없었어… 우리들 인류의 지적 레벨을 모두 예상하고 이끌어나갈 만한 지성이 없으면 불가능한 일이지.

케이타 : 대가를 바라고 끝없이 달리는 원숭이의 원숭이 같은 존재란 말인가! 우리들 인간은…

안도교수 : 어쨌든 컴퓨터 내부에는 악마의 데이터가 남아 있었어. 인류에 대한 메시지도… 그러나 그 이상은 정부에 의해서 관리되게 되었지. 악마에 씌인 톰프슨이 나타나 유전자 정보를 사용해서 새로운 악마를 만들기 시작했어.

케이타 : 점점 상대가 생각하는 곳으로 빠져 들었군. 악마들의 시간벌기라는 것도 모른채 말이야…

아스카 : ……

마리아 : 아스카, 잠깐 이쪽으로… 사와기씨가 당신을 부르네요.

아스카 : 알았어. 지금 가지…

아스카는 사와기가 기다리고 있는 리믹스 스테이션 컨트롤 룸으로 마리아와 함께 갔다.

시와기 : 아스카, 새터 데이의 상대가 이상한 것같아.

아스카 : 새터 데이가 어떻단 겁니까?

시와기 : 이쪽이 요구하는 합체에는 응하고 있지만… 그녀 자신이 마음대로 리믹스를 행하며 악마를 만들어내고 있어. 흡사 전쟁이라도 시작할려는 듯이 말이야.

마리아 : 아스카, 새터 데이와 관계가 있는지 어떤지는 모르겠지만 흡사 누군가가 방해를 하고 있는듯이 가상공간으로 억세스하는 네트워크의 자리점이 불안정해져 있어요. 때문에 가상공간을 확실하게 안정시킬 수 있을 때까지는 네트워크에 억세스하는 것은 기다려야 할 것같아. 앞으로 할일은 얼마간 이곳에서 기다리던가 새터 데이의 상태를 보고 오던가 둘중에 하나밖에 없다고 생각해요.

일단 네트워크의 진행상황을 살펴보기로 한 아스카는 대학내 연구실에서 마리아의 결과에 대해서 귀를 기울인다.

마리아 : 아스카… 새로운 네트워크 억세스 해보았는데 그곳에서 당신의 동생같은 모습이 보였어요. 지금 모니터에 출력해 볼께요.

아스카 : 사토시는 어디에 있지?

마리아 : 방금 본 제단의 위에 있어요.

마리아가 말한 제단 위를 바라본 일행은 놀라움을 금치 못한다. 그곳에는 산제물의 영혼을 바치기 위해서 사토시가 칼로 소녀들을 차례차례 죽이고 있었다.

사토시 : 암흑과 사악을 사랑하며 영원의 투쟁을 반복하는 자여! 나의 이름으로 여기서 바치는 산제물의 피를 받아들여 계약의 맹세를 이루어라!! 나는 그 계약이 이루어질 때까지 이 제단 위에서 끊임없이 제물의 피를 바치겠노라!

사토시의 행동을 보던 아스카는 마리아에게 억세스를 요구하지만 불안정한 상태의 억세스를 인정할 수 없는 마리아와 의견충돌을 일으킨다. 그 때, 다음 제물로 레이카가 올라오게 되고…

사쿠라코 : 아스카! 저길 봐!! 레이카가 저기에!

사토시 : 이것이 마지막 기회다! 나의 말을 들어라!! 그리하면 너에게도 인간세계를 나누어 주지.

레이카 : 사토시! 몇번 말해야 알아듣겠어! 이런 일을 하고 있으면 모두가 슬퍼한단 말이야… 이런 악마들이 있는 세계에서 빨리 돌아가자.

그러나 사토시는 레이카의 만류에도 불구하고 레이카마저 스스로의 손으로 죽이고 만다. 사토시의 행동을 보다못한 일행이 강제로 억세스를 시도하려 할 때 아스카는 또다시 머리가 깨지는 듯한 충격을 받으며 또다른 자신의 전생으로 이동하게 된다.



악마에게 혼을 판 사토시가 레이카를 제물로 바치고…

■ 승리조건 : 8턴 이내에 신관을 쓰러뜨려라

- 스페인 병사들은 방어력은 약하지만 공격력이 강하고 이동거리가 길다. 또한 이곳은 이전 전국시대와는 달리 아군 캐릭터가 한명도 죽으면 안되므로 찰리의 전생인 나나와친을 이용해 주술사와 아스카의 전생인 카바크를 보호하자.



아스카의 또다른 전생 네이티브 아메리칸의 주술사 카바크와 그의 친구 나나와친

스누파 : 아아… 투파.

나나와친 : 역시, 이국의 사람들과 손을 잡은 것인가!

카바크 : 찰리…?

신관 : 왔군, 어리석은 자들이여! 이국의 병사들이여, 가라!

나나와친 : 빨리! 시간이 얼마없어!

■ 전투 종료후의 회화

신관 : 역시 여기까지인가… 테스카틸포카여! 나의 피를 받아 계약을 이루어주오!

투파 : 엄마!

스누파 : 투파! 아아… 투파.

카바크 : 이국의 녀석들이 이 부근까지 와있어.

나나와친 : 흐음… 이국의 녀석들과 손을 잡고서까지 산제물을 바치는 의식을 강행할 줄은 몰랐어. 신관이 하려고 한 것은 대체 무엇이었을까?

카바크 : 왜 그러지? 나나와친.

나나와친 : 아니, 아무것도 아니야. 단순한 생각일뿐. 그보다도 우선 이국의 병사들이 이곳에 오기전에 빠져 나가도록 하지.

카바크 : 뭐지!? 지금의 흔들림은??

나나와친 : 그런가!! 신관이 그렇게까지 하려고 했던 것은!!

일순간의 흔들림과 섬광속에 아스카는 본래의 육체로 돌아온다. 그리고 그의 의식속에 메아리치는 여신 아테나의 목소리…

'인간이 전생의 기억을 되돌리다니…'

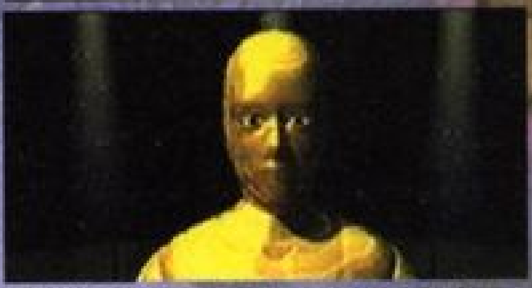
다시 일행이 기다리는 현세로 돌아온 아스카. 그러나 그는 전생의 기억의 단편속에 그가 만났던 사람의 이름을 읊조린다.

아스카 : 스누파, 나나와친…

찰리 : 네이티브 아메리칸의 고대 전설에 등장하는 주술사의 이름을 어째서 아스카가…

잠시후 정신을 차린 아스카에게 마리아가 가상공간에 억세스를 할 것이냐고 물어보고 아스카는 억세스를 단행한다. 그러나 불안정한 가상공간은 일행을 뒤틀어진 공간의 틈새로 떨어뜨리고 그곳에서 팽겨져 나온 아스카는 새터 데이의 폭주가 이 일과 관련이 있다고 생각하여 새터 데이의 상태를 점검하러 간다.

스테이지 17 : 세터데이의 ; 반란



한번 억세스에 실패한 아스카 일행이 새터 데이를 찾아오자 그의 태도가 전 같지 않음을 느낀다



밝혀지는 무어헤드의 정체, 그는 XP-O8이라는 안드로이드였다

아스카들이 리믹스 스테이션에 도착해서 디스크2를 기동시키자 새터 데이가 화면에 나타났다. 그러나 새터 데이의 모습은 전과는 다른 모습이고…

새터 데이 : 인간은 어리석은 존재입니다. 때문에 이 이상 인간의 의지에 복종할 생각은 없습니다. 어떻게 해서라도 나를 자유롭게 사용하고 싶다면 나와의 싸움에서 이기는 것 이외에 방법은 없습니다.

새터 데이 : 결국 당신은 싸움을 선택했군요.

아스카 : 나는 사토시를 구하고 싶어! 단지 그뿐이야. 그것을 방해한다면 누구라 할지라도 쓰러뜨릴 뿐!

새터 데이 : 결국 당신도 자기중심적인 인간입니다. 당신이 동생을 구하고자하여 이제껏 희생되어온

[illegible]을 생각해본 적 있습니까?

아스카 : ......

새터 데이 : 결국 당신도 어리석은 인간입니다. 좋습니다. 나도 전력을 다해서 상대하도록 하죠. 자아, XP-08이여! 어리석은 인간들의 지배에서 벗어나라!

무하메드 : 어어!! 몸이... 몸이 말을 안들어!! 대체 어떻게 되는 거지!?

새터 데이 : XP-08이여! 어찌된 것입니까?

무하메드 : 나는 무하메드. XP-08이 아니야!

새터 데이 : 어쩌면 정상적으로 작동되지 않고 있는 듯 하군요. 자아! 이러면 어떨까요?

무하메드 : 나, 나는... 나는 XP-08. 명령을 입력해 주십시오.

새터 데이 : 그럼 명령을 내리겠습니다. 거기에 있는 인간을 처리해 주십시오. 알겠습니까?

■ 승리조건 : 새터 데이를 쓰러뜨려라

■ 전투 종료후의 회화

새터 데이 : 이것으로... 이것으로 정말 잘된 것일까... 나로서는 알수 없어....

전투가 끝난뒤 일행은 무하메드의 부숴진 몸을 보면서 이상한 기분이 든다.

칸타로 : 무하메드가... 무하메드가 로보트였다니...

시스오페 : 안드로이드라고 하는 거예요. 하긴 아버지는 구세대니까.

케이타 : 하지만 우리들의 동료였어.

마리아 : 그래요. 인간이상으로 인간다운 사람이었는데... 어떻게든 하지 않으면.

칸타로 : 어떻게 하다니...!? 어떻게 하는 것이 도리 인것같아?

마리아 : 지금은 어떻게 말할 수 없지만... 그의 신경 부분을 재생시킬 수 있는 부품을 발견할 수 있다면 그를 부활시킬 수 있을지도 모르죠.



거의 대부분이 파손된 무하메드를 보며 슬퍼하는 동료들

스테이지 18 : 이케부크로 시가전

새터 데이건이 수습된 후 일행은 메구로의 집에서 시간을 보내고 있었다. 그 때 케이타가 이케부크로 부근에서 아이들이 많이 사라진다는 말을 하며 더이상의 희생자를 막기 위해서라도 한번 가보자고 제의를 한다.

■ 승리조건 : 적 전멸

케이타 : 저기에 있는 것은 일전에 길양시에서 도망친 악마잖아?

카시우스 : 제길! 여기까지인가!

찰리 : 사와기씨가 말했던 또다른 악마의 세력이로군요. 그와 이야기를 해보면 많은 것을 알 수 있을 것같은데...

카시우스 : 이몸이 인간따위에게 도움을 받게 될 줄이야... 우스운 일이군.

아스카 : 너는 사토시라는 이름의 인간을 알고있나?

카시우스 : ... 모레크가 데려갔다는 인간말인가?

아스카 : 그래! 그 인간이다!! 어떤 정보라도 좋아! 가르쳐 줘!

카시우스 : 나에게 듣는 것보다 모레크에게 직접 듣는 것이 낫지 않을까? 모레크는 지금 네트워크 시티 「안티노라」에 있으니까 말이야.

아스카 : 그런데 그 안티노라에 들어갈 수가 없어서...

카시우스 : 후후후. 나는 조금전까지 모레크의 동향을 살피고 있었다. 놈에게 들켜서 도망칠 때에 네트워크 시티에 발생됐던 오류도 원래대로 고치고 이 공간에 왔지.

아스카 : 그렇다면 안티노라에 억세스 할 수 있다는 말인가?

카시우스 : 그렇다는 이야기지. 자아, 구해준 답례만큼은 말했다. 이제는 가도 되겠지!



카시우스의 정보에 의해 가상공간의 억세스가 안전하다는 것을 알 수 있다

찰리 : 모레크가 도망가면 안되니까 빨리 안티노라로 갑시다.

아스카 : 좋아! 가자!

스테이지 19 : 가상공간 「안티노라」



이미 인간의 감정이 남아있지 않은 사토시는 아스카를 죽이려고 한다

카시우스의 조언으로 가상공간에 억세스한 아스카 일행은 안티노라에 도착하자 사토시와 대면하게 된다.

사토시 : 배반자의 명계... 안티노라에 잘 오셨습니다... 여러분. 이곳은 견딜 수 없는 고통이 존재의 증표로써 영원히 계속되는 지옥으로의 입구...

아스카 : 저것은...?

사쿠라코 : 사토시야. 저길봐! 죠커도 있어...

사토시 : 하하하! 형. 무엇을 하러 온거지? 이런 곳까지...

사쿠라코 : 사토시! 무슨 말을 하는거야! 너를 구하러 온거잖아!!

케이타 : 사토시! 빨리 이쪽으로 와!

사토시 : 가까이 오지마!

아스카 : ....???.......

사토시 : 괴롭고도... 괴로워서 몇번이나 도움을 원했는데... 몸이 갈라지고 마음마저 얼어붙어가서 나의 영혼을 쥐어짜내는 고통 속에서... 처절한 비명과도 같은 소리를 들어가며 언제나 형이 구해주러 올거라며 기다리고 있었어...

아스카 : 사토시...

사토시 : 그러나 이꼴이야! 봐! 이 모습을...!! 너희들이 악마에게 가로막혀 있을 때 악마들은 나에게 이 의상을 주고 나를 악마의 왕으로 받들어 줬어!

케이타 : 악마의 왕...!?

사토시 : 이젠 됐어 형!! 나는 이 지옥에서 악마들의 왕으로써 영원의 생명을 손에 넣었기 때문에... 더이상 내 뒤를 좇아오는 것은 그만둬! 그리고 나를 배반한 벌로써 이 안티노라의 명계에서 영원히 잠드는게 좋아... 모레크!!

모레크 : 나의 위대한 주인이시여.. 어쩐 일이십니까?

사토시 : 나는 이미 피곤하다. 네가 이 인간들을 지옥의 법률대로 처분하도록 해라! 나는 죠커를 데리고 신전으로 돌아가겠다.

모레크 : 알겠습니다. 위대하신 주인님을 배반한 죄를 묻기에 이 안티노라의 명계만큼 어울리는 장소도 또 없지요.

아스카 : 사토시!! 정신차려! 그리고 이리로 돌아와! 아무리 괴로운 일을 당했다고해도 영혼은 아직 너의 몸속에 남아있을 거야! 동생으로써, 한명의 인간으로써 네가 자신의 혼을 지키고 있다고 나는 믿고 있다!

사토시 : 하하하... 그쯤 해두지 형. 정신을 차려야 할 것은 바로 형이야! 인간의 영혼따위... 지상세계에서나 따질 수밖에 없는 것에 지나지 않으니까...

모레크 : 그럼 시작하도록 할까. 동생을 배반한 형과 그 동료들을 맞이하여 이 안티노라가 열어주는 환영의 축제를!

사토시 : 죠커, 가자!

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

- 이 스테이지는 이제까지의 어떤 스테이지보다 까다로운 곳으로 만약 출격 유니트중에 부유의 속성을 가진 유니트가 있다면 출격시키는 것이 좋다.

그 이유는 2턴후에 등장하는 지원군 「니므로데」[illegible] 높은 벽에 가로막혀 직접 다가서기 전에는 도움을 줄 수가 없어서 쉽게 죽어버리기 때문이다. 가장 이동력이 좋고 빠른 유니트로 니므로데를 도와주자.



게임 전체를 통틀어서 제일 도움이 안되는 지원군. 니므로데 보호를 실패하면 이 스테이지는 영원히 클리어할 수 없다

■ 전투 종료후 회화

모레크 : 나는 악마에게 배반당한 것인가...? 나는 죽는 것인가? 또... 시간을 전생하지 않으면 안되는 것인가?

아스카 : 악마들도 2개의 세력으로 나뉘어져 있다고 하던데...

니므로데 : 우리들 악마의 세력 경쟁은 생각이상으로 복잡합니다. 단지 아이아코스님만이 그 모든것을 다스리고 계시지요.

아스카 : 하긴 나에게는 악마들의 일따위 어찌되어도 좋아. 사토시만 구할 수 있다면...

니므로데 : 그 일도 아이아코스님이라면 진상을 알고 계실 것입니다. 아스카님, 일단은 후지산으로 가보시지요. 아이아코스님이 계시는 마계의 신전으로 가기 위해서는 후지산에서 열리는 황천의 길을 지날 수 밖에 없습니다. 본래는 제가 동행을 해드려야 하지만 현재 다른 볼일이 있어서 그저 무사하시기만을 빌겠습니다. 그럼 아스카님 이만...

스테이지 20 : 마녀의 처형



아스카와 함께 두통을 느끼고 쓰러지는 사와기

니므로데의 말을 들은 후 후지산으로 가기전에 T대학에 있는 사와기에게 들리지 않으면 후지산으로의 길은 열리지 않으므로 사와기에게 가보자. 그는 현재 악마들이 후지산에 밀집해 있다고 말하고 그 이유를 말하려는 순간, 이전 아스카가 느꼈던 두통과 동일한 두통을 느끼며 그자리에 쓰러져 버린다. 때를 같이한 아스카와 함께...

사와기 : 악마들은 후지산쪽에 밀집해 있다고 하더군.

시쿠라코 : 어째서 그런 인적이 없는 곳에 모여 있는 거지요.

사와기 : 마계로 내려가기 위해서지. 마녀로써 전생한... 누군가... 윽! 왜 이러지!?

헨스 : 죠안나...

죠안나 : 헨스...

나이트 : 악마를 데리고 나타나다니... 마녀의 동료로써 어울리는 행동이군. 자아! 불을 피울 준비를 해라!

헨스 : 윽! 시간이 없군!!

■ 승리조건 : 12턴내에 죠안나의 바로 옆까지 이동

– 헨스는 소환사적인 캐릭터로 직접적인 전투에 나서지 않도록 하자. 헨스가 데리고 있는 악마들은 게임의 후반부에나 등장하는 수준 높은 것들로 이들만 사용해도 충분히 클리어가 가능할 것이다.

■ 전투 종료후의 회화

죠안나 : 헨스!!

헨스 : 죠안나! 다친데는 없소?

죠안나 : 예, 당신 덕분이예요.

헨스 : 그래... 그렇다면 확실하게 죽여주지.

죠안나 : 엣?

헨스 : 나를 위해서 죽어줘! 너만 죽으면 모든 것이 잘 될테니까. 후후... 이것으로 저 여자도 마계로 떨어지게 될 것이다.

아스카 : 네녀석은 아에샤마!

아에시마 : 뭐냐 너는? 어떻게 나의 이름을 알고 있지?

아스카 : 나를 모르겠냐?

아에시마 : 어차피 일일이 기억할 필요따위 없지. 지금 곧 죽여주겠다.

헨스 : 죠안나! 어디에 있소!

헨스 : 아니? 너는 아스카가 아냐?

아스카 : 엣!?

헨스 : 나야... T대학의 사와기였던...

아스카 : 당신이란 말입니까?

헨스 : 이것이 나의 전생의 모습이였어. 하지만 왜 네가 여기에 있는거지? 그것도 그 시대의 복장 그대로...

아스카 : 잘 모르겠습니다. 정신을 차렸더니 여기에...

헨스 : 너도 그래? 실은 나도 마찬가지야. 윽! 그래, 죠안나는...

아에시마 : 축하해주지 않겠어? 네녀석이 잠들어 있는 동안 그 여자는 살해당했지. 바로 내손에!

헨스 : 죠안나를!!

아에시마 : 그렇다! 그 여자에게 절망을 맛보게하면서 죽이라는 명령이 있었기 때문이지. 너의 모습으로 변해서 살해했지. 조금은 연출력이 지나쳤나?

헨스 : 이자식! 절대로 용서할 수 없다!!

아에시마 : 걱정하지마라! 너도, 거기에 있는 그 녀석도 한꺼번에 죽여줄테니까. 윽! 뭐, 뭐지 이 빛은!!

아스카 : 윽! 또... 머리가 깨질듯이 아프다. 우와아앗!

섬광에 이어 사와기와 함께 현실로 돌아오는 아스카의 의식에 지난번의 목소리가 다시 들려왔다.

나는 마계의 여왕 아테나. 나의 전생 최후의 순간에, 배반당한 나의 혼에 접촉한 자는 누구냐...?

사쿠라코 : 아스카! 사와기씨! 정신차려요!!

사와기 : 아스카... 어째서 너가 거기에...

찰리 : 둘다 어떻게 된거지?

사쿠라코 : 아스카! 악마들이 후지산에서 동경쪽으로 오고있어. 빨리 가봐야해!



사와기의 전생은 소환사!? 그런데 어째서 이곳에 아스카가...

스테이지 21 : 야오우지 (八王子)



이곳이 야오우지. 여기를 통과하지 못하면 후지산에 갈 수 없다

정신을 차린 아스카는 사쿠라코의 말을 듣고 후지산 쪽으로 출발한다. 후지산은 이전 사와기가 말했던 야오우지를 통해야하기 때문에 일단은 타치카와가 있던 지역으로 가자.

■ 승리조건 : 적 전멸

– 적들중에 특별한 능력을 가진 녀석은 없으며 이동거리가 긴 천사종족을 주의하고 거점을 많이 확보하는 것이 중요하다.

스테이지 22 : 후지

야오우지를 통해 후지산의 산중호(山中湖)에 도착하면 또다시 한바탕 전투가 벌어진다. 이곳은 마계의 입구에 모여있는 악마들을 쓰러뜨리는 것으로 앞의 야오우지와 마찬가지로 시나리오적인 진척은 없는 스테이지이다. 보스로 등장하는 사루타히코는 공격력이 강하므로 공격시 한턴내에 쓰러뜨리도록 하자.

■ 승리 조건 : 보스를 쓰러뜨려라

■ 전투 종료후의 회화

케이타 : 누군가 있어... 누구냐!!

아바돈 : 인간이란 참으로 어리석은 존재야. 전생도 할 수 없는 악마를 막무가내로 만들어내 그 힘을 이용하고 이 세상에 남으려고 하는... 아스카, 비록 적이지만 네가 마음에 든 이유는 너와 그 동료들만은 그런 어리석은 행동과 무관계하게 보였기 때문이다.

아스카 : 말이야 어떻든 모든 것은 악마들이 꾸민것이 아니더냐?

아바돈 : 그렇지는 않다. 이 나라의 권력자들이 우리들의 힘을 필요로해 찾아온 것이었다. 그들의 욕망을 시간벌이로 이용한 것은 우리들 스스로가 이 세계의 권력같은 것에 일체 흥미가 없기 때문.

아스카 : 그렇다면 악마들은 무엇을 바라고 있는거지?

아바돈 : 아무것도 바라고 있지 않아. 단지 인도되어지는대로 자신에게 부여된 생명을 다음 세대에 계승시키는 것뿐...

아스카 : 그럼 무엇을 위해서 동생을 데려간거지... 거기다 레이카 마저도...

아바돈 : 그것은 나로서도 자세히 알지 못한다. 단, 너의 동생은 마계 왕의 한사람으로써 행동을 하

가 시작했다. 인간세계는 이후 그에 의해서 다스려지게 될 것이다. 우리들 악마의 전생을 돕기위해서라는 소문도 있지만...

아스카 : 악마에게 있어 인간 세계의 권력따위는 쓸모없는 거라고 말하지 않았었나?

아바돈 : 그래... 이 나에게 있어서도 그것은 단순하고 쓸모없는 것에 지나지 않아. 아이아코스님이라면 혹시라도 진실된 이유를 알고 있을지도 모르지.

아스카 : 그 아이아코스라고하는 악마는 어디에 있지?

아바돈 : 시공을 초월한 세계... 우리들의 세계에... 인간은 옛날 그 세계를 마계라고 불렀다. 아스카여... 너는 곧 그 세계로 인도될 것이다. 그리고 마계에서 아이아코스님과도 만나게 될 것이다.

아스카 : 무엇 때문에!?

아바돈 : 또 같은 소리를... 모든것을 이해할 수 있다고 생각하는 것은 인간의 착각일 뿐이야. 아스카, 그저 인도되는대로 따라가는게 좋아... 그것만으로도 충분해.

사쿠라코 : 아스카, 악마가 나타났다고 하는 동굴에 들어갈 거야?

아스카 : 응. 사토시가 있는 곳을 알 수 있을지도 모르니까.

케이타 : 이봐요 아저씨. 준비는 됐겠죠?

칸타로 : 당연하지! 언제라도 O.K.야!! 아는 사람이 곤란해하고 있는데 모른척 할 수야 있나!

아스카 : 그럼, 가자!


아이아코스의 심부름으로 아스카를 만나러 온 아바돈

스테이지 23 : 황천비량판


황천비량판. 우리나라에서는 저승길 또는 저승이라 부르는 곳이다

칸타로 : 이 아래로 내려가는 건가... 왠지 위험해 보이는데. 발을 잘못 디디면 그대로 지옥행이구만.

케이타 : 이봐요 아저씨. 이미 이곳은 지옥이라구요.

칸타로 : 헤헤.. 알고 있다구. 나이를 먹으면 말이지... 발밑을 조심하게 되는 법이라서.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

• - 이곳은 좁은 길이 구불구불하게 이어져 있는 스테이지로 적과의 전투시 행동범위적으로 상당한 제약을 받는 곳이다. 전방에서 공격해오는 큰프를 막기 위해서 방어력이 높은 주력멤버를 전진시키고 HP회복에 주의하자. 보스로 등장하는 스사노오는 직접타격보다 공격마법의 위력이 무시무시하므로 방심해서는 안된다.

■ 전투종료후 회화

저승사자 : 우리 명계에 나타나 악마 전생의 규율을 흔들려고 하는 이유는 무엇 때문이지?

아스카 : 마계로의 문을 열고 시간이 시작되기 전에 이루어진 계약의 언어에 대한 의미를 아이아코스에게 물어보기 위해서...

저승사자 : 마계로 가겠다는 건가...? 인간의 몸으로 엄청난 일을 생각해 냈군. 우리들조차 밝혀내지 못한 전생의 비밀을 인간이 이해할 수 있다고 생각하고 있는 건가?

아스카 : 그 계약 때문에 나의 동생이 악마의 왕이 되려 하고 있기에. 인간의 몸속에도 영혼은 존재한다. 투쟁만이 이 세상을 살아가는 유일한 방법이 아닐 테니까.

저승사자 : 그런가. 우리들 마족에게 있어서는 투쟁 그 자체가 살아가는 방법인 것이다. 전생을 거듭하여 계속되는 투쟁속에 보다 강대한 힘을 얻는 일... 그 때문에 부여된 생명이 우리들 마족의 생명이다. 흠... 나뿐 거야 없겠지. 좋다! 마계에 가겠다면 가도 좋다.

아스카 : ....

아이아코스 : 어서오십시오. 나의 신전에...

아스카 : 당신이 아이아코스인가요?

아이아코스 : 오랜만에 뵙는군요.

아스카 : 오랜만...!? 만난 적이 없을 터인데...!!

아이아코스 : 물론 없겠지요. 현재의 세계만을 놓고 말하자면...

아스카 : 말하기 곤란하지만 당신이 무슨말을 하는지 나로써는 이해할 수가 없군요. 당신은 나를 알고 있는 것입니까?

아이아코스 : 물론입니다. 끝없는 시간의 흐름이 시작되기 이전에 당신이 이 마계에서 저와 나눈 계약의 언약을 지키기위해 줄곧 기다리고 있었습니다.

아스카 : 잠깐! 나는 돌아온 것이 아닙니다. 당신이 지금 무언가를 착각하고 있는 것은 아닌가요?

아이아코스 : 그렇다면 당신은 자신을 누구라고 생각하나요?

아스카 : 미로크 아스카...

아이아코스 : 그 미로크 아스카가 무엇을 하러 이 마계에 온 것입니까?

아스카 : 악마가 데려간 동생을 다시 찾기 위해서... 대체 무슨 말을 하는 거죠 아이아코스? 악마가 이야기하는 계약이란 무엇을 말하는 겁니까? 사토시는 어째서 끌려갔던 거죠? 동생은 악마들의 왕이 되어 무엇을 할 작정인가요?

아이아코스 : 마계에 발을 들여놓을 수 있는 것은 인도받은 생명뿐입니다. 그렇다면 자신이 생각하기에 그러한 자격도 없는 자가 어떻게 여기까지 올 수 있었는가를 생각해 보셨습니까? 시간에 의해 선택받은 자로써, 제가 이 마계에 오기 이전부터 그러한 의문을 품은 자가 마계에 인도되어 온 적은 없었습니다.

아스카 : 마계따위, 오고 싶어서 온게 아닙니다! 시간을 초월하여, 내가 살고 있는 세계에 나타난 악마들은 세계를 살육과 파괴로 몰아넣고 있어요. 그런 악마들을 이끌고 있는 것이 바로 당신... 즉, 아이아코스라고 하던데...!?

아이아코스 : 마계를 다스리는 자로써 악마들을 인도하는 것은 분명 저의 역할입니다만 그 악마들이 인간 세계에 이끌려 간것은 인간들이 그것을 원했기 때문입니다.

아스카 : 아니야! 당신들, 아니... 너희들 악마는 자신들이 말하고 있는 고대로부터의 계약이라는 것에 따라서 인간이 살고 있는 세계에 나타난 거야! 그것이 대체 누구와 이루어진 계약인가를 네녀석은 알고 있어!... 그것을 듣고 싶다!

아이아코스 : 당신에게 전생의 일로 이야기할 것은 아무것도 없습니다. 우리들 악마에게 있어서 이 세계의 일따위 전생을 위해서밖에 존재하지 않는 것이기 때문에... 이 마계에 발을 들여 놓으려고 하는 당신에게 어째서 그점이 이해가 되질 않고 있는건가요!

아스카 : 어디에서 와서 어디로 전생해가라는 거지? 인간에게 무엇을 바라고 있는거야?

아이아코스 : 전생이 악마에게만 부여되어 있는 것이라고 단정짓고 있는 것인가요? 후후후... 알겠습니다. 미로크 아스카여. 생명이 얼마만큼 이어져 내려왔는지, 자신이 얼마만큼 투쟁을 반복해 왔는가를... 그 눈으로 직접 확인해 보는 것이 좋겠군요.


아이아코스와 만난 아스카. 그런데 아이아코스는 전부터 아스카를 알고 있었다는 듯이 말하고...

스테이지 24 : 명계 「에레보스」



아스카의 최초 모습은 명계의 왕 하데스, 그리고 그의 아내가 현세의 미리아라니...!?

아이아코스와의 대화도중 또다시 두통을 느낀 아스카. 그는 잠시 정신을 잃었고 그 순간 또다른 전생의 모습으로 돌아가 있었다. 그리고 아스카가 본 자신의 전생의

모습은 바로 명계의 왕 하데스. 그리고 그의 옆에는...

하데스 : 여전히 도구를 사용하는 버릇은 버리지 못하겠나보군.

헤카테 : 제우스님으로부터 사자가 왔습니다. 더이상 아무 미련없이 싸우자는 관례적인 내용입니다.

하데스 : 좋다. 명계의 왕따위가 되고 싶은 것은 아니지만 세계를 인도하여 약속의 땅에 도달하기 위해서는 피할 수 없는 일. 나의 군대여 출진하라!

하데스 : ... 마리아...!?

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

- 이제까지도 그러했지만 전생을 표현하는 스테이지는 난이도가 상당히 낮다. 이번 스테이지도 예외는 아니어서 제우스의 공격력이 170대인데에 비해 하데스는 280대이며 방어력도 높다. 때문에 별다른 어드바이스 없이도 쉽게 깰 수 있을 것이다.

■ 전투종료후 회화

아이아코스 : 인도받는 자여. 그대의 전생의 기억을 그대로 받아들일 수 있겠는가? 인간도 악마도, 그리고 신이라 할지라도 제한된 세계에서 전생을 반복하여 최후의 순간에 다다르고... 정해져 있지만 정해지지 않은채, 끝없는 생명도 최후의 끝에 다다르게 되지... 그리고 창조와 파괴는 반복된다. 아직 각성되지 않은 당신의 의식속에 무엇이 잠들어 있는가. 때가 되면 자연히 알게 될 것이다.

아이아코스 : ...... 그 아이는 아직 전생을 할 때가 아니였기에 차원의 틈새에 들어 박혀있었다. 함께 돌아가 스스로의 생명을 다하고 오게 하라.

아스카 : ... ? 레이카!?

아이아코스 : 인도받는 자여... 그대가 다시 마계에 발을 들여놓는 일이 있다면 그 때야말로 그대가 알고 싶었던 모든 의문이 풀리게 될 것이다.

아이아코스와의 대화가 끝난 아스카는 레이카를 데리고 동료들이 기다리고 있는 후지산 산중호로 다시 나오게 된다.

사쿠라코 : ...아스카...

케이타 : 사쿠라코... 걱정하지 않아도 아스카는 반드시 돌아올 거야.

아스카 : 케이타... 사쿠라코.

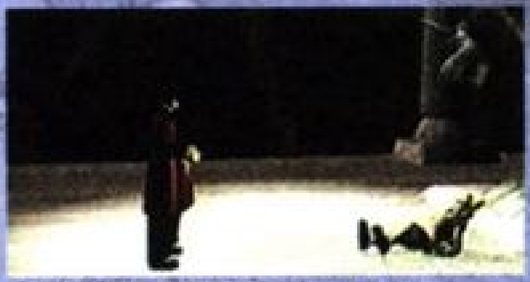
사쿠라코 : 아스카! 돌아왔구나!

케이타 : 레이카도 함께잖아!

아스카 : 마계의 아이아스코가 돌려보내주었어. 아직 전생의 때가 아니라고 하면서... 하지만 아직 혼자서 걸을 수 있을 정도로 회복되지는 않았더군.

사쿠라코 : 불쌍하게도... 당분간 푹 쉬게 해주자.

케이타 : 아스카. 너가 마계에 가 있는 동안 악마가 여러곳에서 나타났어. 가가자키와 요코하마. 그리고 새로운 가상공간에도 나타난 모양이야.



아직 전생의 때가 아니라며 레이카를 돌려주는 아이아코스



케이타는 아스카에게 3군데의 장소에 악마들이 나타났다고 말한다

스테이지 25 ~26:

〈카가자키, 요코하마, 가상공간의 진행순서는 플레이어의 선택에 따라 달라진다.〉

1) 카가자키



무하메드의 데이터에 남아있던 주소를 찾아온 일행. 이곳을 클리어하면 무하메드를 수리할 수 있다

마리아 : 이곳이 무하메드의 데이터에 남아있던 주소에요.

아스카 : 별장...인가?

마리아 : 표면적으로는 야가미 그룹 회장의 별장으로 되어 있어요.

케이타 : 야가미 그룹이라고? 그 일본 굴지의 그룹을 말하는 건가?

마리아 : 그래요. 하지만 이상하지 않아요? 무하메드의 데이터에 이곳 주소가 남아 있다는게... 그래서 야가미 그룹의 데이터 뱅크를 해킹해 봤죠.

케이타 : 그거 범죄가...

마리아 : 긴급사태라서 어쩔 수 없었어요. 뭐, 어쨌든 그 덕택에 여기가 야가미 그룹의 비밀 공장이라는 사실을 밝혀냈어요. 무엇에 쓰는지 용도도 불분명한 부품들도 이곳으로 옮겨져 왔고... 내 느낌으로는 무하메드가 만들어진 곳이 여기라고 생각되요.

아스카 : 그렇다면 무하메드를 고칠 수 있다는 말인가.

마리아 : 딱잘라 말해서 잘 모르겠어요. 이미 사용되지 않는 듯이 악마가 나타나기 시작한지 오래되서...

아스카 : 어쨌든 지금은 악마를 쓰러뜨릴 수 밖에 없군.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

- 보스로는 방어력이 낮은 후기 한마리가 등장하는 스테이지. 전투가 끝나면 무하메드의 부품을 손에 넣고 무하메드가 다시 유니트로 등록되게 된다.

2) 요코하마



요코하마에서 다시만난 아에샤마. 그는 아기를 찾고 있는 것같은데...

아에샤마 : 에이! 빨리 찾아라! 그 애기를 손에 넣지 못하면 곤란하게 된다.

아스카 : 너는 아에샤마!

아에샤마 : 호오... 아스카냐... 지난번에는 살려줬는데 이런 장소에 슬금슬금 나타날 줄이야... 좋아! 아이아코스를 기억하기에는 조금 이른감이 없지않아 있지만 이 이상 참는 것도 한계다! 아스카, 너를 죽여주겠다. 그리고 저 남자를 인위적인 마신으로 부활시키겠다.

아스카 : 그 남자...!?

아에샤마 : 너가 알 필요는 없다. 너의 동료도 뒤를 따라서 보내줄테니 안심하도록 해라.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

- 보스보다 일반 적으로 나오는 유니트들이 더욱 성가신 스테이지. 캐릭터들이 지나치게 밀집되어 있으면 전체적으로 바인드 또는 포이즌에 걸리기 쉬우므로 한칸씩의 거리를 두고 이동하자. 아에샤마를 쓰러뜨리고 다시한번 요코하마로 들어서면 아에샤마가 찾던 아기를 동료로 맞이하게 된다.



아에사마가 찾던 아기. 이 아기의 몸속에는 대천사 루시퍼의 영혼이 들어가 있다

3) 가상공간「에레보스」



다시 만난 사토시. 별로 두려워할 대상이 아니므로 쉽게 이길 수 있다

아스카 : 이곳은!!......

사토시 : 형인가... 후후. 옛날부터 내가 재미있는 것을 하려하면 방해를 하곤 했지. 금방 나의 장난감을 가지고 싶어했기에... 하지만 이번에는 절대로 방해따위는 받지 않겠어!!

레이카 : 모두들 걱정 끼쳐서 미안해요. 이제는 괜찮아요.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

■ 지원군 : 니므로데, 사와기

- 유니트 중에 무하메드가 있다면 쉽게 클리어할 수 있는 스테이지.

정면으로 나타나는 니므로데와 싸우거나 사토시에게 접근하지 못하도록 신경쓰고 그사이 재빨리 사토시를 쓰러뜨리자.

■ 전투종료후의 회화

사토시 : 형, 이곳에서의 전투를 보니 형도 전생에 대해서 조금은 알게 된 듯하군 그래.

아스카 : 그런거야 어찌돼든 상관없다. 내게로 돌아와라 사토시!

사토시 : 네트워크 시티는 이것으로 붕괴되게 될 거야 형. 하지만 현실세계에서는 나와 악마의 군단이 지배를 하고 있지. 혼이 약해진 인간의 힘따위 벌레가 꿈틀거리는 것만 못하지… 형들이 아무리 노력해도 말이야… 그래, 후지산에 있는 연습장으로 오도록 해. 우리들의 힘을 보여줄테니.

아스카 : 사토시, 기다려!!

니므로데 : 시간에 맞아서 다행이군요. 아이아코스님이 걱정하셨습니다.

아스카 : 아이아코스가 어째서 나에 대해 걱정을 하지?

니므로데 : 음… 그것은 저로써도 알 수가 없군요. 단순히 당신을 지키라고 명령받았을 뿐. 자아, 빨리 이곳을 빠져나가지 않으면 가상공간의 붕괴가 시작됩니다.

스테이지 28 : 후지 연습장

가상공간을 빠져나와 후지산으로 가면 후지산에 연습장으로 갈 수 있는 루트가 생겼을 것이다. 사큐버스와 사이보그로 이루어진 적들을 모두 쓰러뜨리는 스테이지로 사큐버스보다 사이보그의 강력한 공격력이 최고의 난관이 되는 스테이지이다.

일단 이곳에 사토시는 없다. 때문에 특별한 이벤트는 발생되지 않으며 아나토를 쓰러뜨리면 사토시의 피의 제단이 있는 곳으로 가게 된다.

■ 승리조건 : 적 전멸

■ 전투후의 회화

케이타 : 가자, 아스카! 악마들이 아무리 강력한 세력을 갖추고 있다고해도 우리들이 힘을 합치는 것을 잊어버리지 않는 한 사토시가 있는 제단에 도착할 수 있을거야.

사쿠라코 : 아스카, 모두와 의견을 나눠봤어. 이제부터 어떻게 하면 좋을지에 대해서… 네가 동생을 막기 위해서 동경에 가고자 하고 있는 것은 모두 알고 있어. 그것을 우리들에게 말하기 어려워 침묵으로 일관하고 있다는 사실도…

잘리 : 우리들은 태어난 장소도, 자라온 환경도 다른 인간의 집합입니다. 그러나 함께 악마와 싸우고 힘을 합해서 여기까지 왔습니다.

마리아 : 모두 같은 생각이야. 결국 말을 꺼낼 필요도 없었던 거지. 그래서 모두 결정했어. 결코 아스카 혼자서만 가게 내버려 두지 않겠다고… 모두 기다리고 있어! 아스카가 외치는 출발신호를!!

아스카 : 고마워… 그리고 이 마음을 모두에게 전해줘.



일행은 아스카의 마음속 고민을 알고 그를 응원해 준다

스테이지 29 : 동경해방전 「오오마카와」

동경에 가는 길목에는 두차례 정도 악마와 만나게 된다(이것은 이제까지 플레이 해온 결과에 따라서 변화가 일어난다).

그 첫번째인 오오마카와. 이곳은 보스로 후기가 등장하는데 초기에 전 유니트를 위쪽으로 전진시켜 돌파하면 4체의 인페르노가 보스 곁을 떠나서 고정되어 버리므로 쉽게 클리어가 가능하다. 단, 돌파를 못하면 반대로 양면공격을 받게 되어 게임오버가 되기 쉬우므로 조심하자.

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

스테이지 30 : 동경해방전 「시부야」

오오마카와에 이은 두번째 동경해방전. 이곳은 적 전체를 쓰러뜨려야만 클리어로 인정되므로 전 스테이지보다는 조금 난이도가 높다. 또한 인페르노와 반드시 싸워야하는 위치이기 때문에 성급한 전진보다는 신중한 HP유지가 중요하다.

이 스테이지를 클리어하면 건자쪽에 루트가 열리고 사토시가 있는 곳으로 가게 된다.

■ 승리조건 : 적 전멸

스테이지 31 : 동경해방전 「산제물의 제단」

제단으로 다가오고 있는 아스카 일행을 보며 묘한 불안감에 휩싸이기 시작하는 사토시. 그는 자신의 부하들을 향해 소리친다. 광기와 공포감에 사로잡힌 목소리로…

사토시 : 뭘하고 있는 거야! 죽여! 죽이란 말이야!!

사토시 : 한명도 놓치지 마라. 나를 방해하는 자들이 어떻게 되는가를 확실하게 알려주는 거다! 모두 죽여버려!!

아스카 : 사토시, 너를 구할 수 있는 방법은 정녕 없는 것이냐?



아스카가 점점 가까이 오자 두려움과 분노에 사로잡힌 사토시는 점점더 미쳐만 간다

■ 승리조건 : 보스를 쓰러뜨려라

- 사토시와 켈베로스가 있는 곳까지 가기전에 만나게 되는 머 라이온. 이 녀석들의 공격력은 장난이 아니므로 일단 한턴에 두마리정도는 없애도록 하자.

그후에 제단앞에 있는 뱀파이어들은 회복을 중심으로 HP를 유지하며 전진하면 클리어할 수 있을 것이다.

■ 전투도중의 회화

사토시 : 오랜만이군 형. 상당히 시간이 흐른 듯한 느낌이 들지않아? 형도 꽤 지독한 짓을 했더군… 동생을 저버리다니. 자신을 냉정하고 지독한 놈이라고 생각치 않아?

아스카 : 사토시! 이제 그만해!! 너는 미쳐가고 있어.

사토시 : 미쳐가고 있다고!! 형도 계약의 언약에 대해서 들었겠지! 전생을 반복해서 얻는 영원한 생명. 시간의 시작부터 생명의 탄생을 반복해 이어져 온 생명이 최후의 순간을 맞이하여 완성체에 다가서는 계약의 언약에 관한 것을 말이야.

아스카 : 이제 그만해! 그렇지 않으면 나는…

사토시 : 그렇지 않으면, 그렇지 않으면 어쩌겠다는 거지 형? 아! 그렇지… 죠커 형에게 인사해라.

아스카 : 그게… 죠커란 말이야?

사토시 : 맞어! 하지만 지금의 이름은 켈베로스지! 마신에게 충성을 맹세한 마수란 말이야!

아스카 : 죠커…

■ 전투종료후 회화

사토시 : 성공…이라고 할 … 수 있겠군, 형.

아스카 : 사토시!

사토시 : 내가 전생의 때를 맞이하여… 계약의 언약은 이루어져, 최후의 순간에 남게 되는 것은… 나, 혼자 뿐…

스테이지 32 : 멸망의 때



슬픔에 잠겨있는 아스카 앞에 나타난 아이아코스



하늘에서 거대한 피장이 내려와 아스카 일행을 덮치고…

사토시가 사라진 뒤, 멍하니 하늘을 올려다보는 아스카의 앞에 아이아코스가 나타난다.

아이아코스 : 인도받는 자여, 무엇을 그리 슬퍼하고 있는가? 최후의 때가 시작하려하고 있는 지금, 이 세계에 닫혀있던 문이 열리고 새로운 세계의 탄생의 순간이 오려하는 이 때에…

아스카 : 나는 내손으로 마지막 결말을 내렸다. 단 하나뿐인 동생의 목숨을…

아이아코스 : 그는 스스로 원해서 전생을 한 것입니다. 마신으로 전생하기를 바라고… 원래 당신이나 사토시, 둘중에 하나가 마신으

로 전생하도록 되어 있었습니다. 사토시는 그것을 알고 자신이 마신이 되고자 한 것이죠.

아직 이해가 되질 않나요? 그가 산제물을 바치기 시작한 것은 악마들의 왕으로써 전생을 시작해 마신으로의 자격을 얻기 위한 것이었습니다.

아스카 : 나는 마신따위는 되고 싶지 않아!

아이아코스 : 마신은 최후의 시공을 초월할 때 전생해서 나타납니다. 누가 꼭 되는 것이 아닙니다!

아스카 : 그렇다면 날 그냥 내버려둬! 나는 이 세계에서 살아가는 것밖에 흥미가 없으니까...

아이아코스 : 그리고 죽은 후에는 전생을 할 것인가? 아스카, 결국 아무리 노력해도 운명으로부터 도망친다는 것은 불가능한 것입니다. 그래도 당신은 다른 인간들처럼 이 세상의 안락과 쾌락을 좇으려는 것입니까? 좋습니다 아스카! 자신의 갈길은 스스로 결정하십시오. 이 세계에 남아 최후의 순간을 맞이할 것인가, 아니면 이 세계의 운명을 스스로의 의지로 결정할 것인가를...

달이 지평선에 가라앉을 때까지 이 제단위에 마계로 통하는 문을 열어두겠습니다. 이 세계 최후의 순간으로 통하는 문을!

아이아코스가 마지막말을 남긴 채 사라지고 아스카는 고민을 한다. 마계로 갈 것인가, 그렇지 않으면 이 세계에 남을 것인가에 대해서...

여기서는 선택에 의해서 몇가지로 엔딩의 결말이 나뉘어진다. 본지에서는 이 세계에 남는다는 것을 선택한 것으로 나머지 엔딩들은 직접 플레이로 즐겨보길 바란다. 참고로 말하자면 동생인 사토시를 구하는 최고의 엔딩은 여기서 마계로 가야만 한다.

지상 세계에 남기로 결심한 아스카. 그는 제단앞에서 동료들과 함께 지평선으로 사라져가는 달을 보며 스스로를 추스렸다.

칸타로 : 아스카, 사토시의 일은 더이상 마음쓰지마... 어떤 의미에서 보자면 그 녀석은 우리를 위해서 희생이 되어 준 것일 수도 있으니까.

레이카 : 하지만... 왠지 이대로 끝난다는 게 믿을 수가 없어. 정말 이대로 좋은 것일까?

케이티 : 그래... 이후에 어떤 생명으로 다시 태어난다고 해도 이 세계를 지킬 수만 있다면 그 생명에 후회는 없을거야.

칸타로 : 이봐이봐. 모두들 기운 내라고... 새롭게 출발을... 응!? 저게 뭐지?

칸타로의 말과 동시에 제단의 위쪽에서 거대한 구체가 내려와 그들을 감싼다.

사토시 : 형... 잘도 내 앞에 얼굴을 내밀었군.

아스카 : 사... 사토시란 말인가?

사토시 : 못알아보는 건가!? 훗, 무리도 아니지. 어때 내모습이... 보기 흉하지? 하지만 상관없어. 나는 누구에게도 지지않는 힘을 손에 넣었으니까!! 이젠 누구에게도 바보취급당하지 않아. 누구에게도 놀림감이 되지 않아...

사쿠라코 : 사토시! 이제 그만해!!

사토시 : 설교는 듣고 싶지 않아! 나는 이제부터 새로운 세계를 만들 거야. 내가 바라는 것만이 존재하는 세계를 말이지. 그 속에 형들은 존재할까나... 후후후.

아스카 : 이미 너를 구할 방법은 없는 것 같구나. 그렇다면 내 손으로 너를 쓰러뜨려주마. 이것이 냉정해도 너에 대한 정이라 할 수 있겠지.

사토시 : 가능할까? 하긴... 그것도 곧 알게 될꺼야.

■ 승리 조건 : 마신을 쓰러뜨려라



마신을 향한 최후의 일격!

■ 전투종료후 회화

사토시 : 이런... 바보같은!!

아스카 : 사토시......

사토시 : 왜 내가 진거지? 왜! 왜? 왜!! 싫어 죽고싶지 않아! 죽고싶지 않아!!

엔딩1

섬광이 아스카를 스쳐 지나간 후 어둠속에서 아스카는 사토시의 얼굴을 바라본다.

이전 티 없이 맑았던 모습의 사토시를... 순간 그의 등뒤에서 악마에게 영혼을 판 사토시가 나타나고 두영혼은 괴로워하며 몸부림치다 사라져 간다. 그리고 아스카는 악마에게 혼을 팔아 전생조차 못하게 된 사토시의 최후를 슬픈 얼굴로 바라본다.



사토시의 뒤에서 괴로워하는 또 한명의 사토시



전생의 자격을 잃어버린 사토시는 깊은 잠속으로 빠져들어 간다

엔딩2

진행루트 : 마계로 간다 - 아바돈, 카시우스, 아에사마를 쓰러뜨린다 - 아이아코스의 신전으로 와서 전생을 거친다.

자신의 운명과 세계의 운명을 스스로 결정하기 위해 마계로 갈 것을 결심한 아스카. 그의 육체가 마계의 터널을 통과할 때 어떤 의식이 말을 걸어온다.

'미로크 아스카여... 혹은 그렇게 불리우는 생명이여... 나의 말에 귀를 막지 말아라.'

아스카 : 누구지!?

'모든 시공에 존재하는 생명... 이름조차 갖지 못한 생명...'

아스카 : 그게 무슨 소리지?

'의미를 갖지 못한 존재... 언어나 의식을 떠난 생명. 태어난 그 순간부터 죽을 때까지 그 생명을 환상속에 담은채 살아가는 생명. 그것은 인간... 아스카여, 환상의 문을 부수고 생명 본래의 모습에 눈을 떠라! 이 세계는 시작도 끝도 없으며 생명도 영원한 시간을 살아간다.'

아스카 : 인간은 반드시 죽는다. 언젠가는...

'그리고 새로운 생명을 획득하지... 새로운 환상의 세계가 열리는 거야.'

아스카 : 이 모든 것이 환상이라는 말인가? 의미가 없는 세계라고!!? 우리들이 싸워온 투쟁도 모두 환상이라고!!

'그렇다! 현실의 세계와 육체가 만들어낸 환상의 세계인 것이다! 인간의 생명은 그 환상에 사로잡혀 육체까지도 상처입히며 그속에 스스로 갇혀 살아가지.

너가 싸워온 악마들도 그 환상속에서 살고 사라지지... 즉, 환상의 세계에서 만들어진 것이다. 너의 생명은 또다시 육체에 잠들고 아름다운 환상의 세계를 만들게 될 것이다. 그것이 어떤 세계일지라도 생명의 빛나는 힘에 의해 태어난 것임에는 틀림이 없는 것이지... 그리고 그것이 너가 살고 있는 세계다.'

아스카 : ... 마계...

아테나 : 나는 마계의 여왕 아테나... 배반의 시간을 보내고 상처입은 혼을 통해 생명의 변천과정을 살펴보는 것이 나의 역할.

아이아코스 : 아테나님, 오랜만입니다. 잘왔소 아스카, 역시... 올 줄 알았습니다.

아스카 : 나로써는 잘 모르겠어... 나 자신이 무엇 때문에...

아이아코스 : 알고 있습니다. 그것은 시간이 시작되기 전에 이루어진 계약의 언약 대로 돌아오신 것입니다. 하지만 아직 전생의 시기가 아닌 것같군요.

하지만 이렇듯 마계로 돌아오셨기 때문에 그 시기는 그리 멀지 않을 것입니다. 각성에 앞서 이 마계

에서 펼쳐지고 있는 투쟁에 참가하는 것이 좋을 듯합니다만...

아스카 : 마계에도 분쟁이 있단 말인가?

아이아코스 : 전생을 반복하여 마계까지 내려온 생명의 최후의 전쟁을 목표로한 싸움이...

아스카 : 알았다...

아이아코스와의 대화가 끝난 뒤 마계 지역에 나뉘어져 있는 3개의 영계에서 아바돈, 카시우스, 아예샤마 등을 쓰러뜨린 후 다시 아이아코스의 신전으로 돌아온 아스카는 아테나와 아이아코스가 보는 앞에서 계약의 언약에 의해 전생을 하게 되고 함께 싸워왔던 동료들이 모두 사라진다. 그리고 아스카는 마신 안라만유로 전생하고...

아이아코스 : 어서오십시오. 저의 신전에...

마신 안라만유 : 아이아코스인가... 계약의 언약을 해명하는 자여...

아이아코스 : 인도받는 자여... 스스로 맺은 언약을 이루어 고대, 시간이 시작되던 그때에서 되돌아온 우리의 주인이시여...

마신 안라만유 : 모든게 생각이 났다. 이 세계가 만들어지던 때... 스스로의 존재를 세계에 흩날리며 이윽고 그 존재가 전생을 반복해 또다시 다가온다... 최후의 싸움에 대비하기 위해서...

아이아코스 : 그리고 이곳 마계에 제가 머물 수 있도록 하셨지요.

마신 안라만유 : 모든 것은 지금을 위해서...

아이아코스 : 새로운 군단을 이끌고서... 정말로 오랜만이십니다. 자아, 최후의 전장으로 가시지요... 마신이 된 아스카는 최후의 전투에서 자신을 믿고 마계까지 따라온 모든 동료들을 죽이고 마계의 패자가 되어 어둠속에서 영원한 생명을 얻게된다.


아이아코스 신전에서 아테나와 만난 아스카

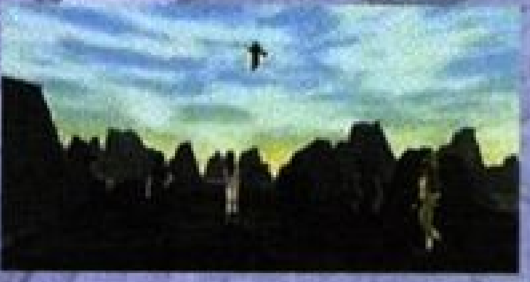

아이아코스와 아테네는 아스카에게 전생을 강요하고...


아스카는 전생을 통해 마신 안라만유로 다시 태어난다

엔딩 3


사토시가 죽었다고 생각하고 슬픔에 잠겨있는 아스카


그런 그의 눈앞에 하늘에서 사토시가 내려온다


기쁨에 가득찬 일행은 제각기 지상세계로 다시 돌아간다

자신의 전생을 거부한 아스카. 이에 아테나와 아이아코스는 그에게 더이상 전생을 강요하지 않는다. 조금은 의아해 하던 아스카는 마신의 파장을 느끼고 그곳으로 달려간다.

그곳에는 자신을 대신해 마신으로 전생한 사와기가 일행을 노려보고 있다. 최후의 전투를 벌이는 아스카. 싸움이 끝난뒤 아스카는 절벽위에서 사토시를 생각하며 슬픔에 잠기는데 순간, 하늘에서 빛이 번쩍이며 사토시의 육체가 전생을 거쳐서 내려온다.

기뻐하는 아스카와 그 친구들. 모든 것이 평화로워진 세계에서 그들은 지상으로 돌아간다.

마감특보

J리그 실황 불꽃 스트라이커



■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 스포츠 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

고난이도 테크닉 간단사용

이 게임에서는 슛과 패스, 슬라이딩 등 기본적인 액션 이외의 행동(슈퍼 플레이)을 행하기 위한 버튼(액션 버튼)이 설정되어 있다. 이 버튼을 사용하면 페인트와 힐리프트, 다이빙 헤드에서 클립턴같은 슈퍼 테크닉을 버튼 하나로 간단히 사용할 수 있다.


액션 버튼을 2번 연타하면 점프 기능


패스된 볼을 다이빙 발리, 물론 액션 버튼을 사용


감바 오사카에서 활약중인 엠보마, 슈퍼 플레이의 대명사라고 할 정도로 힐리프트로 상대선수를 가지고 논다

핸디캡 전도 OK

최대 4명까지 동시 플레이가 가능하므로 대전 게임에 흔히 있는 실력차이가 당연히 난다. 그때는 핸디캡을 붙여 실력 차이를 조정해 보자.



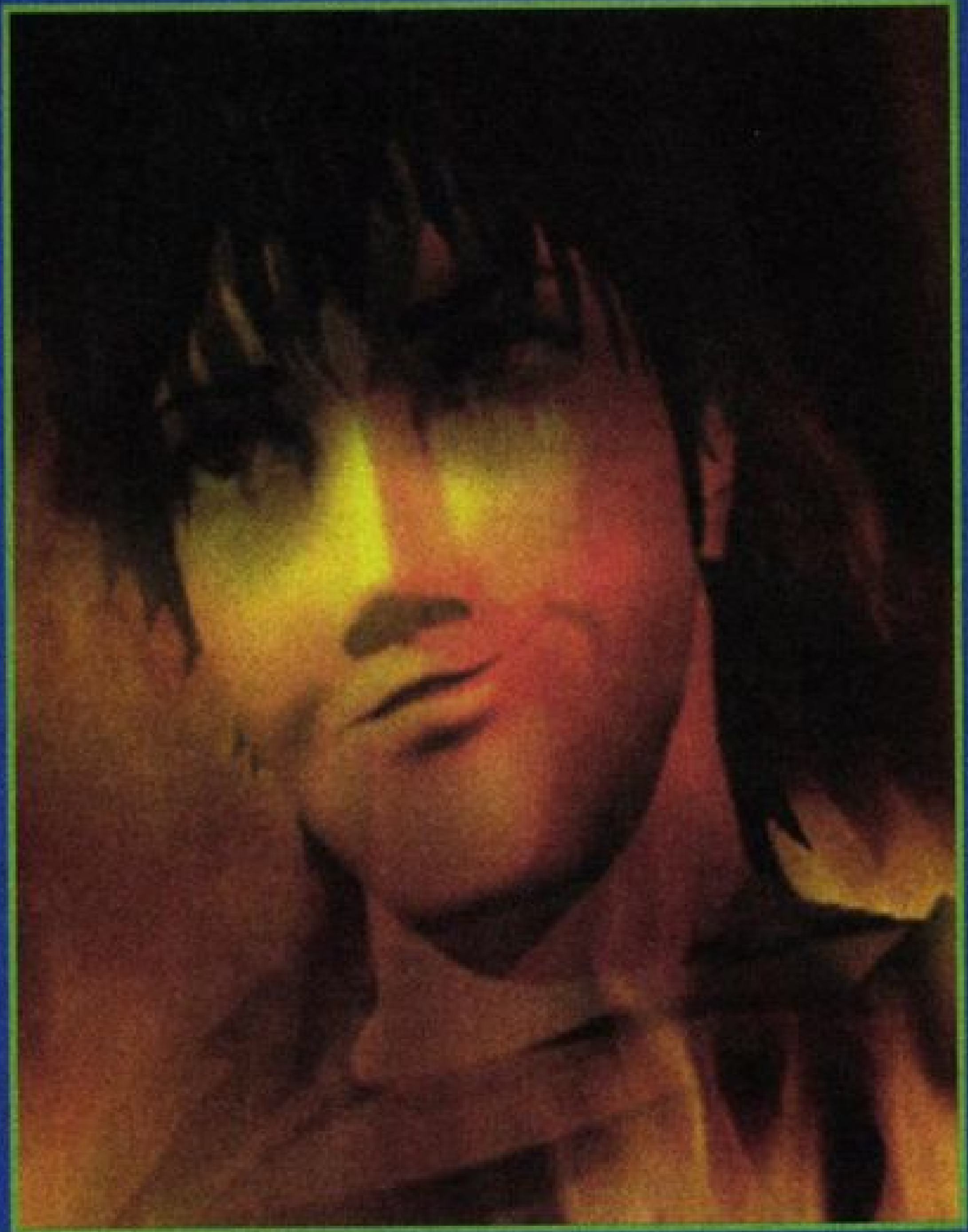
선수의 상태와 골키퍼 레벨을 조정, 훌륭한 핸디로?

분 석 후 기



분석자: 고윤호

개인적으로 아트라스의 게임들이 가지고 있는 세계관을 좋아하기에 전체적으로 수준이 낮다는 평가를 받은 론도이기는 했지만 즐겁게 게임을 플레이할 수가 있었다. 론도를 플레이하면서 다시금 느낀 것은 역시 게임성을 결정짓는데 있어 가장 중요한 것은 시나리오(RPG나 SLG의 경우만)라는 점이었다. 마신전생을 겉모습만 보고 평가하려는 사람, 플레이를 하면서도 일어를 몰라 세계관에 매료되지 못하는 사람들은 이 공략을 꼭 읽어보길 바란다.



문라이트 신드롬

트와이라이트 신롬 시리즈의 최신작. 전작까지는 단순히 과거의 괴담을 소재로 삼고 옴니버스식 구성이었다면 이번 작은 현대 사회에서 살고 있는 인간들의 심리를 심리학적으로 규명하고 그 이면의 모습을 그리는 노력을 하고 있다.

■ 제작사:휴먼
■ 장르: 호러 어드벤처
■ 발매일:발매중
■ 발매가:6,200엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★

작품소개

호러물 하면 제작사로서는 휴먼과 그들의 작품인 클럭타워 시리즈가 생각날 것이다. 하지만 일부 매니아들은 휴먼의 새로운 형태의 호러물 트와이라이트 신드롬도 이 대열에 올리는 것을 주저하지 않는다. 비록 작년에 나온 게임이긴 하지만 일본에서 전통적으로 내려오는 학교의 괴담을 소재로 하여 3명의 개성 강한 주인공인 유리카, 치사토, 미카를 이용한 독특한 세계관의 게임으로 상당히 인기를 끈 작품이기도 한다. 물론 일부 호러 매니아들 사이에서는 클럭타워보다 더 높은 점수를 주기도 한다. 이번 최신작은 스토리가 더욱 난해해 져서 일본에서도 재미있는 게임이면서도 내용 파악이 잘 안되고 여운이 남는 게임이라는 평을 듣고 있다. 물론 게임에서 이런 것을 추구한다는 것 또한 화제가 되고 있는 작품이다.

전작 트와이라이트 신드롬에 대하여...

트와이라이트 신드롬은 심령연구 부원인 3명의 [illegible] 치사토, 미카가 겪는 괴담 스토리이다. [illegible]에서 유명한 하나코 이야기부터 [illegible]는 지하의 숨겨진 동굴에서 벌어지는 [illegible]가지 이야기와 환각 증상 등을 다루고 있다. 단순한 구성이기는 하지만 현실에서 일어날 법한 스토리를 사용했으며 완전한 모션캡쳐 기법을 [illegible] 으로서 단지 [illegible] 감을 느낄 [illegible] 있다. 더욱이 [illegible] 즈 중 마지막 [illegible] 라이트 신드롬이 [illegible] 게임의 [illegible] 높다고 [illegible] 다.

문 라이트 신드롬의 특징

문 라이트 신드롬은 전작인 트와이라이트 신드롬의 1년후 배경이다. 또한 주인공도 전작이 유카리인 반면 이번 작은 미카로 바뀐 점도 변화라 할 수 있다. 또한 트와이라이트 신드롬의 엔딩이 멀티 엔딩이었고 그에 따라 진행이 약간 차이가나는 반면 문 라이트는 단일 엔딩 구성을 나타내고 있다. 하지만 그 스토리의 내용이나 량은 문라이트가 압도적이다. 일단 용량 면에서도 CD 2장이면서 내용으로도 내부 분기가 다수 존재한다. 물론 그에 따라 시나리오 진행에 큰 차이는 있는 것은 아니지만 방향 설정에 있어 상당히 난점이 존재한다고 말 할 수 있을 것이다. 이 외에도 시스템 적인 특징과 전작과의 차이를 알아보면...

그래픽

그래픽은 완전히 3[illegible]으로 변화되었다. [illegible]으로 구성된 시스템[illegible]지만 캐릭터 등장 화면에서 인물의 얼굴이 명확하게 드러나고 그에 따라 성격이 더 명확해졌다. 또한 [illegible]적인 배경[illegible] 입체감을 줌으로서 현대 일본 사회를 분석한다는 측면을 강조하는 듯하다. 이로 인해 이 게임이 단순한 상상력의 소산이 아닌 현실에 바탕을 둔 게임이라는 면을 더욱 강조했다.

음성 지원

용량이 [illegible]난 탓도 있겠지만 주요 대사와 서브 [illegible]터들의 대사를 자막이 아닌 음성으[illegible]나타냈다. 이런 연유로 한국 게이머[illegible] 이 게임을 즐기기엔 힘들게 되어 버렸지만 음성 지원에서 [illegible] 특징으로 인해 자칫 개성과 성격 파악이 힘든 서브 캐릭터의 [illegible] 는 매개체 역할을 [illegible] 있다.

사운드

전작은 단 2가지의 음악으로만 끝내고 그 이외에는 효과음으로만 나타낸 문제점이 있었다. 물론 분위기를 살리는데는 이것도 좋은 방법이긴 했지만 문 라이트와 같이 복합적인 심리 구성을 나타내려 할 때에는 미흡한 점도 없지 않았을 것이다. 이로 인해 게임에 등장하는 음악이 약 20종 이상으로 늘어났으며 게임의 기본 컨셉에 충실하기 위해 요즘 유행하는 테크노 음악으로 채워져 있다. 물론 효과음도 더 풍부해진 것은 말할 것도 없다. 더욱이 이 시리즈의 최대 특징 효과음인 발걸음 소리는 여전히 건재하다.

대 화

대화의 중요도는 이런 류 게임에서는 말할 필요가 없이 중요하다. 하지만 그 대화에 있어서도 약간의 변경점이 있다. 가장 대표적인 것은 분기가 엔딩에 영향을 미치지않고 대화 내용에서 끝난다는 사실이다. 전작의 큰 메리트는 대화에 따른 엔딩이 틀려진다는 것이었다. 따라서 분기에 있어서 선택은 상당히 신중한 선택일 수밖에 없었다. 이런 면에서는 게임을 진행할 때 긴장감이 좀 줄어들었다고 해야 할까? 하지만 이런 면을 휴먼도 인식한 듯, 분기에서 그리고 일상적인 대화에서 더더욱 난해한 요소를 집어넣었고, 또한 수많은 복선을 깔아넣었다. 이로 인해 게임은 단순히 엔딩을 보기 위한 게임으로서가 아니라 내용의 중요성이 강조된 게임으로 변화되었다.

전 화

전작에서의 전화는 단순한 통신 수단으로서의 인식밖에 없었다. 물론 그로 인한 에피소드도 허다가 있었지만... 문 라이트에서는 통신수단으로서 PHS(피치)가 등장한다. 물론 이는 일본 현 여고생들의 세태를 반영했다고 할 수 있지만 자세히 보면 스토리의 유기적 진행에 있어서 없어서는 안될 요소로 자리잡았다. 단순한 커뮤니케이션을 벗어난 필연성을 내포하고 있는 것이다. 물론 그에 따른 여러 가지 복선도...

이 동

이동에서는 변한 점이 없다. 역시 전작과 마찬가지로 측면에서 보는 구성에 걷고 뛰어간다는 점에서는... 하지만 문 라이트에서는 이런 걸음걸이에서도 다양한 변화를 주어 료우에게는 달리기라는 것을 부여하지 않았고 10장에 나오는 치사토의 혼령 상태에서도 달리기 기능을 제외해, 걸음 하나에서도 그 캐릭터의 상태나 성격을 나타내려는 세심함을 보여주었다.

세이브

전작에서 세이브는 한 챕터를 넘어갈 때마다 가능하게 되어 있었다. 따라서 도중 분기 선택 시에 상당히 고민을 하면서 진행했던 기억이 있다. 문 라이트에서도 이 시스템은 그대로 살아 있지만 한 가지 더 추가된 것이 있다. 바로 아라마다의 등장이다. 아라마다는 전작에서도 [illegible] 컨트 연구소 소장으로 현 상태[illegible] 폐점 상태이다. 전작에서 아라마다는 상당히 중요한 역할을 했지만 이번에는 단지 세이브 기능만을 [illegible]. 따라서 게임을 진행하는 도중 세이브가 가능해졌다는 의미이다. 물론 이 것도 항상 가능한 것은 아니지만 일단 게임 진행 도중 세이브가 가능해 졌다는 점에서는 큰 발전이라 할 수 있을 것이다.

캐릭터 소개

키시이 미카

이 이야기의 주인공이며 등에 맨 노란 가방이 인상적인 캐릭터이다. 하나시로 고교 2학년생이며 현재 일본 여고생의 전형이라 할 수 있는 외모와 패션, 성격을 지니고 있다. 단짝 선배인 유키리와 치사토가 수험생이기 때문에 자주 어울리지는 못하고 있다.



카잔 료

고교를 중퇴했으며 지금은 혼자서 창고 같은 곳에서 살고 있다. 현대 젊은 아웃사이더의 표본으로볼 수 있는 캐릭터 이다. 누나인 쿄우코와 그녀의 애인인 스미오 사이에 대한 반발일까 스미오의 동생인 루미와 사귀고 있다.



하세가와 유키리

하나시로 고교 3년생이다. 유키리와는 둘도 없는 친구로서 냉정하고 침착하며 생각이 깊은 소녀이다. 3명중 어머니적인 존재감을 가지고 있다. 전작에는 잘 드러나지 않았지만 강한 영감을 가지고 있으며 약간의 초능력도 가지고 있는 듯 하다. 이로 인해 유키리를 구해주기도 한다.



이쓰시마 치사토

하나시로 고교 3년생이다. 유키리와는 둘도 없는 친구로서 냉정하고 침착하며 생각이 깊은 소녀이다. 3명중 어머니적인 존재감을 가지고 있다. 전작에는 잘 드러나지 않았지만 강한 영감을 가지고 있으며 약간의 초능력도 가지고 있는 듯 하다. 이로 인해 유키리를 구해주기도 한다.



카하라 아리사

하나시로 고교 1학년생이지만 미카와는 친구로 지내는 사이이다. 치사토와는 궁도부 선부재의 입장이다. 밝은 성격으로 일본 여고생의 밝은 이미지만을 모아놓은 캐릭터 성을 가지고 있다. 하지만 이 이면에는 초능력자라는 면도 가지고 있어 사뭇 이중적인 느낌이 드는 캐릭터이다.



토마 스미오

19살의 대학생으로 토바 루미의 오빠이자 쿄우코의 애인이다. 쿄우코의 죽음후 폭주하는 인상을 주면서 화염에 터버린 사람. 쿄우코 외에도 미카와 아요이, 키미카 등과도 연결되어있어 상당히 인기가 많은 캐릭터이지 않았을까 생각된다.



키잔 쿄우코



료우가 가장 사랑하는 누나이자 최대의 이해자. 물론 쿄우코도 료우에 대한 감정은 마찬가지이다. 스미오와는 애인 사이이지만 사고로 목숨을 잃었다. 쿄우코와 미카는 고교시절 알았던 사이이다. 과연 쿄우코의 죽음과 그후 미카에게 일어난 사건과의 관계는 무엇일까?

토마 루미



하나시로 고교 2년생이며 미카의 클라스 메이트이다. 하지만 미카와는 별로 친하지 않은듯하고 아리사와는 어떤 관계가 있는 듯하다. 오빠인 스미오에게 남매 이상의 어떤 것을 보는듯하며 이는 료우에게도 동일하게 느끼는 것 같다. 료우에게서 스미오의 느낌을 받았기에...

이쓰시마 야요이



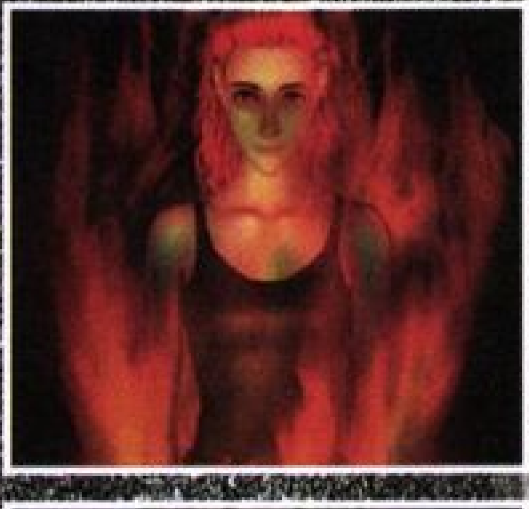
치사토와는 자매관계에 있다고 하지만 진짜 자매인지 확실하지않다. 항상대립되는 관계에 있으며 이전에는 스미오의 하수인으로, 스미오의 죽음후에는 백발의 소년인 미드라의 하수인으로서 역할을 하고 있다. 료우에게 사랑을 느끼고 있는 듯 하다. 치사토와 대등한 영감을 가지고 있다.

미드라



노란눈을 가진 신비스러운 소년이다. 이 아이의 정체는 구약에서 신이라 불리우는 미드라일 확율이 높다.(이른바 천사) 점점 혼란해져가는 하나시로에 나타나 어떤 계획을 가지고 움직이는 듯 하다. 하지만 그 의미는 불분명하다. 미카, 료우와 모종의 관계가 있는 것으로 생각된다.

타카하지 키미카



료우의 고교 퇴학전에 다니던 학교의 동급생. 스미오와도 관계가 있는 것 같지만 일방적인 관계라는 성격이 강하다. 스미오가 던진 라이타 불에 타 죽었다. 그러나...

하나시로 고교교장



온화하고 항상 웃는 얼굴로 학교를 순찰하는 교장선생이다. 이 교장이 부임한 이후 학교의 레벨이 급속도로 상승했다. 모든 학생들의 이름을 다 알고 있다는 데서 상당히 유명한 교장이다. 하지만 그 이면에는...

등장인물 관계도



1.프롤로그



미카는 학교에서 집으로 돌아오고 있는 도중이다.

미카: ...무엇이었지? 좀더 빨리 돌아갈 걸. ...그런 거였으면 좀더 빨리 돌아갈걸. [illegible] 은 모임같은데 초대해 가지고 [illegible] 카즈키 [illegible] 카의 뒤에 누군가 따라온다. [illegible] 는데... 갑자기 미카의 눈앞에 [illegible] 나타난다.



이 신사는 어디서 나타난 걸일까?

미카: 그만해 주었으면 좋겠어 [illegible] 농담이 아닌데...)

미카: 무 무[illegible] 이세요?
저... 듣고 계[illegible]요?

남자: 음.

미카: 뭐[illegible] 당신 치한이예요?

남자: 좋[illegible]이야. 아무것도 안해. 아무것도.

미카: 없어[illegible]?

웃음소리

목소리: [illegible]

미카: [illegible]

남자: [illegible]

미카: [illegible]

남자: [illegible]
지. 이 [illegible]

미카: 아라마타!
왜 당신이 여기[illegible]

아라마타: [illegible]
뭐라고 할[illegible]
[illegible]

미카: [illegible] 최근엔 하락[illegible] 아라[illegible] 모두 잊어버리고 있으니.

아라마타: [illegible] 키시이씨는 [illegible] 심해서 꾸준히 로포 등을 써[illegible] 그래서 이 마을에 초점을 두고 취재를 [illegible]

미카: ...흐음
잘 모르겠지만 바쁘시겠네요. 그러나 [illegible] 어요. 이 마을에는.

아라마타: 등잔밑이 어둡다? 아니 호랑이를 잡으려면 호랑이 굴로 들어간다고 해야할까요?

미카: 아직 할 이야기가 더 있어요?
이제 집에 들어가고 싶은데.

아라마타: 어른의 말은 들어야지요.
알겠습니까? 이것은 키시이씨와 크게 관련있는 일이니까.

미카: 저한테도요?

아라마타: 그렇습니다. 당신이 다니고 있는 학교, 하나시로 고교입니다.
그 공간에서 일어났던 수많은 초현실적인 [illegible] 하나시로 고교를 거점으로 하여, 하나시로 지역 [illegible]에 일어난 불가사의한 일들. 제가 주목하[illegible] 하나시로 고교 에는 특별한 의미성이 있지 [illegible] 하고 지금 연구중입니다.

미카: 들어보니까, 이상하군요. 그런 학교는 매우 드므니까...

아라마타: 기억해 주십시[illegible] 일어났[illegible]

일들을… 그뿐만 아니라.

미카: …확실히 들어보니 좀…

아리마타: 하게하와 유카리씨도 특이한 체험을 했지요?

미카: 앗! 선배!

아리마타: 어떻습니까? 보통이 아니지요?

미카: 왜…?

아리마타: 예?

미카: 왜…?

지금까지 눈치 채지 못했지?

정말, 보통일이 아니란 말이야. 그리고 예전에도…

아리마타: 그것은 키시이씨, 당신들이 이 마을에 살고 있기 때문이에요.

자신들의 에리어, 즉 영역입니다. 그 안에서 일어난 모든 현상은 현실이며 사실입니다… 그것은 무정할 수 없습니다. 본능이 발동합니다. 어떠한 괴기한 일이 있더라도, 일상적인 일이라고 의식이 멋대로 판단합니다. 방어본능이라고 할까요. 자신들의 생활을 지키기 위한 수단으로써. 인식의 파괴에서 자신을 지키기 위한 수단으로써요.

미카: 그런 어려운 일은 아무래도 좋아!

아무튼 뭔가 이상해.

아까도 이상한 아저씨가 나에게.

아리마타: 알고 있습니다. 보고 있었습니다.

미카: 그렇다면!

왜 도와주지 않았어요?

내가 더럽혀질 뻔 아리마타씨도 슬퍼지지 않나요?

아리마타: 말하자면, 저도 "변태"의 일종이니까. 그들은 동족과도 같은 것입니다.

그리고.

미카: 진심이세요…?

당신, 정말 그런 취미가 있어요?

아리마타: 가능성의 문제입니다. 그리고 저는 직접 관여할 수 없습니다.

당신의 생활권내를 침해할 수 없는 것입니다.

저는 어디까지나 이방인입니다. 매정한 것 같지만, 당신 마을의 일은 당신들이 해결하지 않으면 안됩니다.

미카: 그건 혹시 피하고 있는 거예요?

아리마타: 그렇다고 볼 수 있습니다.

미카: 귀찮은 나쁜 사람이야. 됐어요!

아무도 당신에게 도와달라는 생각을 하고있지 않으니까!

아리마타: 저, 너무 화내지 말아주십시오.

이래뵈도 간접적으로는 도와드릴 수 있으니까…

미카: 뭐예요 그게? 진심으로 하는 말이에요?

아리마타: 응? 그런 말은 잘도 나오는군요.

미카: 예? 뭐라고 말했나요?

아리마타씨, 제게 할말이 있나요?

아리마타: 알겠습니다. 그렇다면 좋습니까?

잘들어 주십시오.

제 역할은 이 마을을 관찰하는 것입니다.

즉, 키시이씨, 당신을 포함해서 관찰한다 이겁니다.

미카: 훔쳐보기?

아리마타: 예, 합법적인 "훔쳐보기"를 하고 있습니다.

저의 아리마타 커스텀 수첩이 모든 것을 기록합니다. 그러니까 키시이씨, 어딘가에서 당신이 저를 찾아내 주신다면 당신의 행동을 모두 기록해 드리겠습니다. 어떻습니까? 편리하지요?

미카: 흐응, 이번에는 꽤 쓸모있는 존재가 되었군…

이곳에서 세이브를 한다. 메모리 카드는 한 [illegible] 아니면 부담되지는 않을 것이다.

미카: 그저 롤플레잉 같잖아? 제대로 해주세요.

아리마타: 전 제대로 하고 있습니다… 그 [illegible] 건강하시기를… 그럼 [illegible]

미카: 아리마타씨와 이야기하면 괜히 이야기가 길어진단 말이야.

큰일이다. 벌써 시간이 이렇게 됐잖아!!

집에서 쉬고 있는 미카에게 스미오가 전화를 해 나오라고 한다. 이때 나가는 것을 상당히 주의해야한다.

우선 발걸음 소리가 나지 않게 걸어야하며 이 과정을 대문까지 계속해야한다. 짜증날지 모르지만 어머니를 피해서 나가기 위한 방법이므로 어쩔 수 없다.

밖에 나가면 스미오를 만나기전에 료우를 만난다. 료우는 미카에게서 교우코의 이미지를 보는데…그리고 미카는…

다음날 학교에서 미카는 카지키에게서 어제 저녁 트럭과 충돌해 죽은 사람이 이 학교의 졸업생이라는 이야기를 듣는다.

또한 미카는 어제 본 료우에게서 스미오의 이미지를 발견하면 스미오가 미카와 료우코 둘다를 만난다는 사실을 알고서 충격을 받는다.



키를 찾아다준 정체불명의 소년

학교에서 귀한 미카는 집에 들어가기위해 열쇠를 찾지만 열쇠는 없다. 어딘가에서 흘린 것일까? 하지만 그때 등장한 백발의 소년이 미카에게 열쇠를 주고 미카는 집에 들어간다.



사고현장 중계방송

오늘 뉴스의 화제는 어제 일어난 교통사고이다. 트럭과 오토바이의 충돌사고인데 아까 학교에서 이야기한 그 사고이다. 시체는 불타는 바람에 거의 형체를 알 수 없다는 말과함께…

2. 꿈의문제



교우코가 사고로 죽은 날 밤, 료는 교우코의 꿈을 꾼다.

료: 꿈인가?

누나, 왜 여기에 있지?

교우코: 료의 생각을 알고싶어. 네가 나를 어떻게 생각하는지.

언제나 피하고 있지? 그래서… 이렇게 내가 [illegible]보지 않으면 안돼.

[illegible] 생활… 이제 질렸어. [illegible] 료.

료: [illegible] 말하는 거야?

[illegible] 그건 말하면 안되는 [illegible]

교우코: [illegible] 이제 잊어버리지. [illegible] 인식은 [illegible] 으로 살자. 희생이 [illegible] 나도 [illegible]

료: [illegible]

누나! 누나는 [illegible] 지키 [illegible] 보호할 수 [illegible]

교우코: 바보같은 소리 [illegible] 지키지 못하니까 내가 지켜주는 거야 [illegible]

료: …이것이 나의 본심이야? [illegible] 면 단순한 변태에 지나지 [illegible] 나약한 인간이었다니.

…알아, 알고 있어.

내가 보호받았다는 일 정도는 [illegible] 으로도. 누군가에게 보호받고…

교우코: 내가 지킨다.

료: …그래, 나는 지키는 역할이 아니야. 보호받는 거야. 그런 거야.

교우코: 그것으로 됐어.

료: 뭐?

교우코: 신경쓸 필요는 없어. 그것으로 됐어. 료는 머리가 좋으니까 자신의 한계를 모두 알고있어. 그런 료니까, 나는 네가 좋아.

료: …좋아한다고? 무엇을?

교우코: 너를 사랑해. 어릴때부터 사랑했었어. 언제나 보고 싶었어. 무엇이든…

료: …무엇을

…무엇을 보고 있었어? …누나, 잠깐만!!

교우코: 침묵의 나날은 끝났어. 이제됐어. 료. 여기서 시작하는 거야. 새로운 생활, 새로운기준, 새로운 세계… 변해가는거야.

료: …그래 …그렇게 하자

…누나에게 맡길게. …나의 내부를 봐줘.

…깨끗한 것, 더러운 것 전부… 지금부터 계속…

교우코: 좋아. 이쪽으로 와.



꿈에나타난 교우코

꿈에서 현실로 돌아온 료는 자신이 변태라는 사실에 대해 충격을 받는다. 그러면서도 스미오와의 대결에 대해 생각한다. 지금까지 일방적으로 당하기만 했던 자신을 돌아보면서… 또한 스미오와 교우코와의 관계에 대해 생각하면서… 료는 꿈을 되새기면서 기분전환을 위해 클럽으로 간다. 클럽의 이름은 LOST HIGHWAY…

클럽의 입구에서 료는 스미오의 동생인 루미를 만난다. 그녀는 료에게 스미오의 모습을 보며 호감을 가지고 있다. 하지만 료는 그런 그녀가 피곤할 따름이다. 료는 클럽 안으로 들어가 버린다. 안에 들어가 오른쪽으로 가면 서있는 아요이를 만날 수 있다. 그녀는 료에게 관심을 보이면서 잠시후 2층 나이트에서 만나자고 하면서 가버린다. 이를 따라 2층으로 올라가자. 2층에서 오른쪽이 나이트이다. 하지만 이곳에 가기전에 먼저 왼쪽으로 가자. 그러면 그곳에는 료의 과거 동급생인 키미카가 있다. 그녀는 료를 반갑게 맞지만 료는 여전히 한발할 뿐이다. 이야기를 끝내면 오른쪽으로가서 아요이와 이야기하자.

그러면 아요이는 료를 안으로 데려 갈 것이다.

료: 어디있어, 아요이

스미오?

왜 여기있지?

스미오: 흥분하지마, 숨을 뜻은 없어.

료: 아요이는? 어디로 갔어? 그녀는…

스미오: 아요이? 너의 여자였나?

료: 조용히지마.

스미오: 너도 드디어 교우코에 대한 집착을 버릴 수 있게 되었나? 너도 성장한 것 같군.

료: 서지이 떼지마 … 한패냐? 아요이와?

스미오: 아요이 말이야? 좋은 여자야. 친근해.

료: …네가 생각하고 있는 것을 나는 이해할 수 없어.

스미오: 말했지? 너에게 집착한다고… 마음에 안들었어?

료: 얼빠야. 미쳐버릴 것 같아.

스미오: 때릴 건가? 무릎거 까라.

화가 풀린다면

료: …아니 관두지. 내 주먹이 가여우니까.

스미오: 그래? 꽤나 현명하군.

료: 이제 상관 말아줘. 너의 장난감은 내가 아니잖아?

아요이로 만족하고 있으면 돼.

스미오: 그러나, 아요이도 보통이 아니야.

어떻게 할 건가? 모처럼 얻은 파트너 아니야. 내버려 둘건가?

료: …멍청한 남자군.

모처럼이긴 하지만 사양하겠어.

스미오: 기다려.

아요이: 료, 가지말아줘.

료: 너 이놈…

아요이: 나를 스미오로부터 구해줘.

스미오: 자, 그녀는 이렇게 말하고 있는데…

네가 구해내면…

아요이: 부탁이야. 당신의 행동은 문제될게 없어.

스미오: 이렇게 좋은 여자, 그리 많지 않아. 실은 나도 네게 넘겨주고 싶지 않아. 그렇지만 너의 비뚫어진 마음을…

료: 삼류 쇼는 하지마. 타인을 멋대로 끌어들이지 마. 멋대로 해.

아요이, 이쪽으로 와. 스미오로부터 벗어나고 싶다면…

스미오: 좋을대로, 아요이. 네가 하고 싶은 대로, 본능에 따라서…

아요이: 료, 모든것을 용서할 수 있어? 나의 추한 덩어리를 보아도?

그래도 당신은 용서할 수 있어?

료: …?

…무슨말을 하는 거야?

아요이: 당신에 대한 시련이야.

시험하지 않으면 안돼.

스미오와 당신의 마찰, 그것이 나 자체야. 지금의 나는…

료: …아요이?

…무엇을?

아요이: 당신을 생각하며, 당신을 가지고 싶어서 이렇게 되었어.

나를 당신에게 줄게. 그러니까…

아요이는 뭔가 봉투를 들고온다.

피에 젖은 종이봉투를

료: 뭐야, 그건 … 무엇을 … 무슨 짓을 한 거야 아요이, 뭐야 그건 … 스미오.
스미오: 잘봐 료. 너는 보지 않으면 안될 의무가 있어. 사람을 사랑할 수 없는 너에게는.
봉투를 받아든 료는 내용을 보고 경악하며 친밀이 봉투를 떨어뜨린다.
료: …무엇을
…무엇을 했어?
스미오. 이것은 복수야. 멋진 예술이야. 아요이, 잘했어.
너의 그 생명력에는 감탄할 뿐이야.
료: 아요이 뭐야? … 무슨짓을 했어?
스미오: 네가 나에게 한 짓에 대한 복수야. 아요이의 고통을 알아줘.
료: … 내가 너에게 어떤짓을 했다는데?
스미오: 모르겠어?
원망했어. 그래도 도리가 아니라고 생각했어. 너에게 책임을 추궁하는 것은. 나에게 어딘가 결핍된 부분이 있다고 생각했어.
스미오: 그러나 샘플을 대상으로는 나에게 결핍은 없었어.
샘플들은 나를 필사적으로 사랑해 줬어. 아요이를 포함해서. 봐, 아요이는 이렇게 열심히…
그래서 용서할 수 없어. 쿄우코의 비가 너무나도 강한 애정을 갖는 것에 대해. 나는 어떻게 하면 좋아? 료. 너에게 있어서 가장 괴로운 일이란 무엇이야?
그것을 생각했어. 쿄우코의 나를 그렇게 괴롭혀 놓고 너는 너무나도 순진했어. 이런 일은 식은 죽 먹기야. 정말, 파렴치한 자매야! 나를 이렇게 만들어 놓고도.
둔감한 인간은 용서할 수 없어.
이거, 아요이, 료에게 보여줘. 잘봐, 료!
아요이: 료, 어때? 당신을 위해서 했어.
료, 스미오보다도 당신을 선택하겠어. 스미오보다도 당신을 선택하겠어…


의식을 잃은 료

이를 본 료는 기절해 버리고, 그옆에 다가온 아요이는 냉소를 료에게 퍼붓는다.
아요이: 연약하군. 이 정도 일을 가지고 기절하다니…오히려 잘됐…. 왠지 당신을 보면 애달퍼져. 너무나도 약해서 사랑스러울 정도야.

이제 당신은 내것이야. 방황할 필요는 없어. 쿄우코의 일도 모두 내가 흡수해 줄게.
료의 모든 것을 삼켜버린다. 지금이라도 먹힐 것만 같아. 그렇게 괴로운 얼굴을 하고. 료, 당신이란…
지금부터는 안심해도 좋아 자아….
료, 개방하는 거야. 모든 것들…. 억압당했던 것 모두를…음…
사랑해… 당신은…. 스미오 대신이야…나의 노예.
아요이: 료, 또 만나요.
아니, 또 만나게 될 거야. 반드시.
좀 더 당신을 즐겁게 해줄께. 응?

장면은 바뀌어 스미오는 료가 있는 곳에서 나와 다른 여자들과 이야기 하고 있다. 이런 스미오에게 키미카는 다가온다. 키미카는 스미오에게 사랑의 감정을 품고 있지만 스미오는 이를 별로 깊게 생각하지 않는다. 그런 스미오를 보고 키미카는 자신을 라이터에 태워버린다.

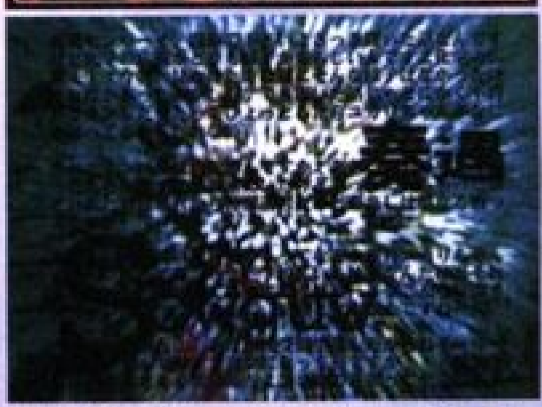

화염속에서 서서히 죽어가는 키미카

그리고 그 불은 스미오에게 옮겨붙고… 둘은 불속에 재로 변해간다.
그리고 뒤에 나온 아요이는 재가된 스미오를 물끄러미 쳐다본다.

[illegible]: 스미오. 스미오야? 안심해. 내가 마지막까지 와 줄께.
당신이 흔한 남을 때까지. 시커먼 시체가 되고, 그 뒤에 나는 키스를 하는 거야.
멋진 최후가 아니니? 나한테는 료가 있으니까.

료는 꿈을 꾸고 있다. 파란하늘을 배경으로 서 있는 한 그루의 큰 나무. 그리고 자신과 함께 서있는 쿄우코와 루미. 스미오…
추상적인 이야기들의 나열이지만 4명은 어딘가 공통점을 가지고 있기에 모인 건지도 모른다… 료가 쿄코를 좋아하듯이 루미는 스미요를 좋아하는 사실…
그리고 료속에서 스미요를 발견한 루미…
컴플렉스 인간 스미오…
꿈에서 깨어난 료는 클럽을 나온다. 클럽 앞에서는 루미가 기다리고 있다. 루미는 오빠를 잃은 슬픔을 느끼지 못한다. 그런 모습을 보고 료는 루미를 외면하고 숙소로 돌아간다.
숙소에 돌아온 료… 그러나 마음은 허탈하다. 이때 전화벨이 울리고 전화를 받은 료는 전화를 건 상대방이 쿄우코라는 것을 알고 놀란다.
료는 스미오의 죽음을 쿄우코에게 알려준다. 하지만 그에 대해 쿄우코는 수수께끼같은 말만 되풀이할 뿐이다. 쿄우코는 '건강해…'라는 말을 끝으로 전화를 끊는다.
이 후 료는 쿄우코를 죽인 사고와 미카가 오버랩되면서 자신과 미카가 거대한 운명 공동체라는 것을 인식하기 시작한다.

3. 협주



간신히 지각을 면한 미카는 수업을 듣는 둥 마는 둥 한다. 수업이 모두 끝난 뒤에 미카는 클래스 메이트인 가지카와 여러가지 이야기를 나눈다. 그 이야기 중에서 화학선생이 좀 이상하다는 말을 한다. 이 정보를 얻은 미카는 유카리 선배와 이야기하기 위해 교실로 간다. 그리고 그 전에 단짝 친구인 아리사와 만나 다음날 10시에 만날 약속을 한다.
3학년 교실로 가보면 유카리 선배는 자리에 없고 대신 치사토 선배와 이야기 한다. 그는 유카리 선배가 옥상에 있다는 것을 알려준다. 옥상에 가면 유카리는 하늘을 쳐다보는지 자는지 아무튼 누워있다. 미카는 유카리에게 가지카에게 들은 이야기를 하지만 유카리는 별 반응이 없다. 미카는 혼자서 알아보기로 하고 화학실로 가지만 문은 안으로 잠겨져 있어 어떻게 확인해 볼 도리가 없다. 다시 유카리에게로 가자.
그제서야 유카리는 뭔가 궁금한 듯이 화학실로 간다. 이때는 문을 열 수 있는데 확실히 보니 화학선생이 뭔가 이상하다. 뭔가 초조한 듯이 이리저리 움직인다. 하지만 그 결과는…
화장실이 급한 거였다나. 맥이 빠진 두 사람은 헤어지고 미카는 라크로스 부원을 만나 부실로 간다. 솔직히 미카는 하고싶은 느낌이 없지만 이미 참한 몸은 자유가 없다. 할수없이 부활동을 하고 탈의실에서 이런저런 이야기를 나눈다. 그런데 갑자기 부원 모두가 사라지는 일이 발생했다…
미카: …? …응?
어느새 모두가 없어진거지? 나혼자 두고가다니 치사하다~~
…응? 문이 잠겨져있네?
…혹시 이건 갇힌 것인가? …아흣! 모두들 어디있어?


갑자기 등장한 소년은

소년: 여기에는 아무도 없어. 뭐 그리 신기하다는 얼굴을 하고 있어? 흐흐흐, 오래간 만이야.
미카: 너는 대체 뭐야? 왜 이런 곳에 어린아이가 있는거야?
소년: …너무한다. 벌써 잊어버렸어? 지난번에 집 열쇠를 찾아주었잖아.
미카: 그때의?
소년: 드디어 기억해 냈구나, 미카.
미카: 어떻게 내 이름을 아는 거야?
소년: 미카에 관한 일은 모두 알고 있어. 아마 미카보다도.
아니면 미카가 너무나도 자신을 모르고 있던지 오늘은 있지? 충고를 하기 위해서 왔어.
미카: 뭐야? 꼬마주제에 잘난체 하기는.
도대체 나의 무엇을 안다는 거야?
소년: 사실은 남에게 말해서는 안되는데. 미카한테는 특별히 말해둘게. 세상에는 눈에 보이지않는 거대한 흐름이 있어서. 거대한 흐름에는 거스르지 못하도록 되어있어. 모두다 자신의 의지로 움직이고 있는 것처럼 말하지만. 결국에는 그렇게 하도록 유도하고 있는 거야. 인간은 약한 동물로. 혼자서는 아무것도 못해. 자신이 무엇을 하고 싶은지, 무엇을 해야하는지 조차도 몰라. 그래서, 결점투성이인 인간은 초월한 존재에게 의지해서 … 구원을 바라지. 타인에게 지시받는 것이 훨씬 편하니까. 결국 자신을 스스로 조종받기를 원하는 거야 이제부터 미카의 주위에 여러가지 일들 … 이 일어날 거야. 벌써, 미리 정해져 있는 일이야. 그래, 그때부터, 그때부터 모든 운명 … 이 정해졌어 참제받고, 지쳐서 고통을 받겠지만, 그래도 걱정할 필요는 없어. 나는 미카의 혼 … 을 구하기 위해서왔어. 육체가 멸해도 혼은 남으니까. 죽음을 정착하게 받아들였을 때, … 모든 죄는 용서받고 혼은 지상에서 해방되니까.

이 이야기후에 미카는 생정신으로 돌아온다. 저서 꿈을 꾸었는지 아니면 정신이 빠졌는지 모르지만 미카는 너무나 생생한 때문에 겁이 났다. 그리고 믿었다. 이제 소년과의 기억이 단지 꿈이기를…

4. 변해가는 미움



미카는 꿈을 꾸고있다. 내용은 주태가 근처를 걸어다니는 꿈이다. 이에 대해 미카는 치사토와 유카리에게 이야기하고 치사토는 갑자기 요정에 대해 이야기 한다. 요정은 행복한 사람에게는 금가루를 뿌린다느니 하는 이야기를 말이다. 다시 장면은 바뀌어 미카집 근처.
미카는 치사토 선배의 요정에 대한 말을 생각하면서 걸어간다. 그때 미카는 료와 스치나가고 그들은 서로를 의식한다. 이때 료는 미카에게 의미불명의 말을 하는데…

장면은 다시 바뀌어 미카집 근처에서 치사토가 나타난다. 치사토는 피를 흘리고 있다.

치사토: 뭐야 미카? 이런곳에 있다니.
미카: 그 모습
치사토: 응, 이거? 아냐아, 좀 일이 있어서…
미카: 일?
치사토: 미카는 왜 여기에?
미카: 왜라니? 우리집이 저쪽이잖아요.
치사토: 어, 그랬었지.
그런데, 이제 괜찮아.
미카: 무슨말을 하는 거에요?
치사토: 그러니까, 괜찮아. 이제 없어. 미카는.
미카: 무슨 말을 하는 거에요. 도대체 무슨 짓을…
치사토: 미카는 필요없어. 모르는 … 이제 이무도 없어. 돌아가 봐도.
미카: …? 무슨짓을 한 거에요? … 오늘 … 무슨짓을 했어요?
치사토: … 안심해, 미카.
… 이 되면… 내 이야기를 잘 …
미카: … 이요?
치사토: … 지? 미카를 위해서 했어

사실 필요없다고 생각하지 않아. 미카에게 정말 필요 없는 것은 가족이야.

미카: 그만

제발, 그만해.

치사토: 모두, 울고 있었어. 울부짖으며, 날뛰며, 비참해.

이상한 얼굴을 하고, 우후후... 바보 같아.

심한 냄새야. 어떻게든 해줘. 추잡한 가족이야. 더러워.

미카: 용서못해.

치사토: 이리와.

미카: 윽.

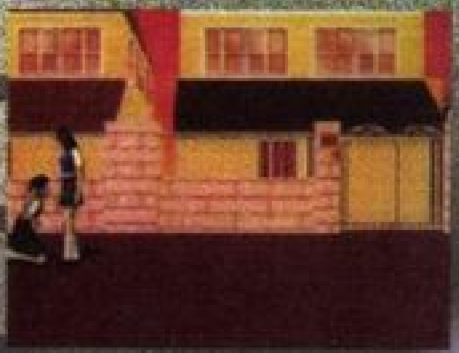
치사토: 역시 안돼. 더러우니까.

미카: 움직일 수가 없어.

치사토: 흘려보내 모든 것을... 더러운 것은 깨끗이 하고.

미카:

치사토: 행복하게 살아.



죽어가는 치사토

장면은 또 바뀌어 다시 유와 미카가 만난다. 이때 유는 미카에게 '반드시 지켜줄께'... '난 모든 것을 용서할 수 있어' 등의 순수백파같은 말만한다. 그런와중 대화는 끝나고... 미카는 전화벨 소리에 잠이 깬다.

전화의 상대방은 미카의 단짝친구인 아리사이다. 아리사는 미카가 약속시간에 늦었다며 삐쳐있다. 미카는 케익으로 이를 무마하려 하지만 아리사는 케익보다 점심을 사라고 한다. 미카는 하는 수없이 승낙하고 MISERABLE LIE(미저러블 라이)앞에서 20분후에 만나기로 한다. 하지만 미카는 그 곳을 모른다...

미카는 아리사와의 약속을 위해 나간다. 약속장소까지 가는 도중에 가장 머리아픈 선택이 기다리고 있다. 4명의 거리사람을 따돌려야 하는 것이다. 4명은 부랑자, 뚱뚱이, 거리의 여자, 그리고 변태이다. 이 네명을 따돌리는 방법중 공통적인 것은 '도망간다'를 절대로 선택하면 안된다는 것이다. 도망은 거리의 사람들을 자극하는 행동이라고 규정되어 있는것 같다. 아! 그러나 '달린다'는 상관이 없다.

미저러블 라이는 지하철에서 나온 후 왼쪽으로 가면 나온다. 이곳에서 아리사와 만난 후 둘은 쇼핑을 하게된다.(물론 아리사의 일방적인 선택이므로 미카에게는 선택의 여지가 없다.) 그러나 아리사는 근처에 출몰한 DJ를 보기 위해 미카와 헤어지고...(나중에 RANK(랭크)에서 만나자고 한다.) 미카는 드디어 자유를 얻어 혼자 돌아다니게 된다. 돌아다니는 범위는 넓지 않으니 구석구석을 돌아다녀 보기를 바란다. 이 와중에서 미카는 루미와 만나게 되고 루미와 아리사를 만나게 하기위해 아까 약속장소였던 랭크로 루미를 데려간다. 하지만 아리사는 그곳에 없었다.

루미와 미카는 헤어지고 미카는 야요이를 만나게 된다. 야요이는 미카에게 아리사 이야기를 하면서 미카를 데리러 간다.(여기서 야요이는 유괴범의 전형적인 코스를 밟아가는 이야기를 한다.) 그러나 정작 미카는 이를 모르고 따라가서 치한에게 잡히고, 창고에 감금을 당하게 된다.

장면은 바뀌어 료는 미카가 위험에 빠진 것을 감지하고 미카를 쫓아 온다. 하지만 만난 것은 야요이이다. 야요이는 료가 이곳에 온 이유를 알고 있다면서 미카를 만나게 해준다고 말하며 료를 끌고간다.



백발의 소년과 야요이와의 관계는?

하지만 료가 발견한 것은 야요이와 백발의 소년이 같이 있는 것을 볼 뿐이었다... 료는 분노하지만... 이런 사정을 아는지 모르는지 유카리와 치사토는 미카를 구하고, 미카를 납치한 치한은 자동차 사고로 죽어간다.

5. 조각난 윤리



미카는 전날 겪은 일로 인해 수면부족에 시달리고있다. 그런 와중 클래스메이트인 미호가 미카를 찾아와 아래에서 이상한 백발머리 소년을 보았다고 한다. 왠지 불안한 마음이 드는 미카는 이를 확인하러 밖으로 나가지만 이미 교내는 그 소년으로 인해 차원이 흐트러진 상태이다. 이 상태를 정상적으로 돌리는 방법은 미카가 숨겨진 하나의 길로 진행하는 방법 뿐이다.

진행순서
남 3F: 미카의 교실 ▶ 북 B1 ▶ 옥상 ▶ 북 1F ▶ 남 2F ▶ 북 2F ▶ 남 4F ▶ 북 3F ▶ 옥상 ▶ 북 3F ▶ 북 4F ▶ 남 1F ▶ 로비 ▶ 남 3F: 미카의 교실

이 순서대로 진행하면 마지막으로 소년을 만날 수 있으며 소년이 창조한 환상의 세계로 들어갈 수 있다. 이곳은 과거 미카가 돌아다녔던 숲과 유사한 분위기를 자아낸다. 이곳에 미카의 친구와 선배인 아리사, 카지키, 미호, 유카리, 치사토가 있다. 미카는 이들을 부르면서

다가가려 하지만 결국 접근하지 못하고 오히려 점점 더 멀어질 뿐이다. 그러면서 5명은 울면서 사라진다.

그 후에 나타나는 장면은 미카가 이 5명을 모두 죽인다는 것이다. 미카는 중앙에서 칼을 들고 서 있다. 무엇인가 암시를 하는듯하다.

이 내용은 미카로 인해 이들이 다 죽는다는 의미일까?



미카의 친구들은 죽어간다... 누구때문에?

6. 변화유발



미카네 집 근처의 아파트 단지에서 집단자살이 발생했다. 일부는 수험에 대한 공포등으로 자살했다고 하지만 미카는 그렇게 생각하지 않는 듯하다. 아무튼 미카는 이를 조사하기로 마음먹는다. 그와 더불어 미카의 PHS가 사라지는 일이 발생한다. 미카의 기억으로는 도서관에 두고왔다고 한다. 이를 찾는데 아리사가 도와준다. PHS는 도서관의 책꽂이에 있었다. 미카는 자신은 이런곳에 들리가 없다고 확신하면서 이것도 어떤 조화가 있지 않을까를 걱정한다.

시간은 흘러 미카는 아파트 단지에 도착했다. 여기서 미카는 리더이별을 해본다. 그러나 전화 저편에서 나타난 인물은 다름아닌 백발의 소년이었다. 미카는 점점 불안해지기 시작했다. 특히 아라마다의 예전 말이 걸리는 것은 물론이다. 그 이후의 소년의 말도... 미카는 아리사에게 PHS처서 단지로 나와달라고 부탁한다. 이제 3단지의 앞에가면 소년이 떨어져서 죽은 자리에 갈 수 있을 것이다 이곳에서 죽은 소년의 친구인 3명의 중학생을 만나게 된다. 그들은 미카에게 자살에 대한 여러가지 이야기를 해준다. 이 와중에 미카는 릴이라는 아이의 이름을 듣게되고 이 아이를 반드시 구해준다고 그들과 약속한다.

미카와의 약속에 늦은 아리사가 마침내 단지에 도착했다. 그러나 미카를 바로 만날 수 없는 사건이 발생했다. 아리사 앞에서 다음에 죽을 사람은 자기라고 말하는 나나를 만났기 때문이다. 아리사는 나나를 위로해 주면서 자신이 나나를 구해보겠다고 한다.

그 직후 아리사는 미카와 합류한다. 아리사는 나나 이야기를 하면서 미카에게 나나를 돕자고 한다. 하지만 미카는 이미 릴이라는 아이를 염두에 두고 있었다. 선택은 일단 확실하다고 생각되는 나나로 결정했다. 하지만 이 선택의 기로에서 결론은 한가지다. 바로 릴을 찾는 것이다. 하지만 어떻게... 이를 위해 보기가 주어졌다. 조사할 곳은 A동에서 210호, 307호, 701호, 801호, 809호, 902호, 1009호, 1010호이다. 이제 조사를 위해 A동으로 가자.

이제 시간은 어둠이 깔린 밤이다. 이곳에 유카리와 치사토가 등장한다. 그리고 야요이도 함께... 그리고 충격발언. 야요이는 치사토의 동생이라는 것. 하지만 이상하게도 자매는 대립적인 관계인 듯하다. 서로 무시하는 말로서 대화를 일관한다.



오러를 방출하는 두사람... 과연 자매인가?

그 직후 두명은 오라를 날리고 그로 인해 이 다툼을 말리던 유카리는 자살장소로 유명해진 C동의 옥상으로보내진다.

이때 미카는 열심히 아파트를 조사하기 시작한다. 조사는 아래층부터 순서대로 조사하도록 한다. 물론 일본 아파트도 우리나라와 마찬가지로 4층은 없다. 1010호까지 조사를 해보지만 릴은 찾을 수가 없었다. 하지만 지금까지 조사한 집들에서 나온 말도 모두 반대되는 개념을 이야기 했다는 것에 착안하여 호수를 거꾸로 읽어본 미카는 재빨리 101호로 간다. 그녀의 생각은 정확했고 이곳에서 미카는 릴을 만나게 된다. 릴과 이야기 하는 미카.



미카와 릴의 대화

미카: 당신이 릴?

릴: 그래요. 눈앞에있죠? 난 도망가지도 숨지도 않아요. 말을 이리저리 돌리는 것도 싫으니 까 전부 설명해 줄께요. 연속자살에 관한 거죠? 난 이 일에 있어서 단지 상징적인 역할이 지나지 않아요.

미카: 상징?

릴: 그래요. 상징. 내가 무엇인가를 지시하는 것이 아니예요. 이 단지에 퍼져있는 주파수... 독특한 주파수 같은 것을 감지하는것 뿐이예요.

미카: ...주파수?
전혀 의미를 모르겠어. 좀더 알기쉽게 설명해 줄 수 없겠니?

릴: 이 단지는 거의 맞벌이 집이예요. 어린아이들은 집에서 TV를 보거나 탁아소에 맡겨지고, 초등학생들은 어딘가에 모여서 게임을 하고, 고등학생들은 늦게까지 돌아가지 않아요.
이 시간, 생활이 차단된 시간대에 여기에 있는 것은 우리세대 뿐이에요.

미카: 그게 그렇게 극단적인 거다?

릴: 이상하게 생각되죠? 그래도 이 공간은 격화되기가 쉬워요.
같은 건물에 살아도 벽너머는 다른세계... 특히 사람들의 행동시간대에 제한이 생겨 행동이 정리되면 사람들은 감소하고, 각각의 시간이 분리되면서 세계의 시간도 분리가 되요.

미카: 아무리 그렇다고해도...

릴: 어땠어요? 이 단지를 둘러본 느낌이... 사람들이 적지 않았나요?

미카: ...

릴: 생각해 보세요. 당신 세대도 이곳에 살고 있어요. 그런데 지금 시간대에는 아무도 없어요. 여기로 돌아오는 때는 심야지요. 그리고 각각 제각기 뭉쳐요. 만약, 거기에 누군가가 접근하면 당신들은 경계를 하죠?

미카: 그런...

릴: 같은 모양. 같은 세포를 공유하고 추한모습을 보이고 있어요. 집단으로 모여서 그것을 종으로, 그것을 힘으로, 이로인해 권력을 유지하지요. 그런 심야장소에 좋아서 가는 사람이 얼마나 될까요?

미카: 그건 그렇지만...

릴: 심야의 단지는 당신들의 것이에요. 아침은 모두의 시간, 오후는 주부와 어린이들의 시간, 밤은 당신들의 시간... 우리들에게 배당된 시간은 틈새의 시간이에요.

미카:

릴: 서열이 정해져 있어요. 이 단지가 생긴지 20년이예요. 그 사이에 생긴 생대계는 시간이 지날수록 각각의 시간을 확보해 나가지요. 세대별로 시간과 공간도 변해가고요.

미카: 망상이야. 그런것은...

릴: 여기의 초등학생들은 모두 시간이 배당되지 않았어요. 즉 단지의 공간을 사용할 권리를 인정받지 못하고 있는 것이지요. 그래서 한집에 모여 게임을 하고 있지요.
작은 마을을 만들고, 거기에는 그 나름대로의 규칙이 있어요.

미카: 그런거, 너무 외로워.

릴: 그래서 우리 세대는 개혁을 하는 거예요. 당신들 세대의 지혜를 그대로 따라가지 않기 위해서. 새로운 시간과 공간을 찾으려 하는 거예요.
모두 당신들 같이 되고싶지 않아요. 이 단지의 역사를 다시 쓰기위해 일어선 거예요. 그에대한 반발이 자살 다이빙이구요.
그러니까 저는 아무일도 않했어요. 믿어주겠어요?

미카: ...그래도, 그런 이야기를 믿을 수 있겠어?

릴: 안믿어 주는 건가요? 이제까지 설명해 드렸는데... 이유는 다르지만.

미카: 믿어보겠지만...

릴: 자발적인 거예요. 누가 명령하는 것이 아니라. 주파수가 사람을 골라 끌어내서 자살다이빙으로 인도하는 거예요.

미카: 그럼 어떻게 해야하지? 누가 자살을 막을 수 있는거야?

릴: 경고가 들리면 되요. 현상 황이 어떤지가 들리면 되요.

이런대화 중 아리사는 나나를 따라다닌다. 하지만 나나의 자살은 끝내 막을 수 없었다. 주파수는 그 어떤 설득보다 강한 것일까? 아리사는 좌절한다.

릴의 방에 미카는 계속 남아있다. 릴은 미카에게 자신도 언젠가는 죽을 것이라고 말하면서 음료를 권한다. 미카는 이것을 먹어서는 안된다는 것을 알지만 자신이 릴의 말을 믿는다는 것을 보여주기 위해 마신다. 그리고 깊은 잠의 바다로 빠져버린다. 이런 미카에게 릴은 감사의 뜻을 전하고... 릴은 마침내 이 자살을 멈추기위해 자기 자신이 죽을 결심을 한다.

아리사는 주변을 배회하고있는 유카리를 만나게 된다. 유카리는 또한 자살로 유명한 맨션앞에 와있다. 이때 들리는 것은 수많은 의식들의 외침... 유카리는 이런 장소에서 도망가고 만다.

이 와중에서 릴은 자살을 시도하고 치사토는 이를 말리지만 치사토 뒤에 나타난 하나코를 보고 치사토를 천사로 착각한 채 릴은 끝내 자살하고 만다. 그 직후 나타난 야요이는 치사토와 영적인 대결을 벌인다...

이곳은 아파트 안... 아이들이 옹기종기 모여 게임을 하고 있다. 하지만 그 게임은 클럭 타워... 그리고 그 뒤에 있는 인물은 백발의 소년...

7. 전파



미카는 유카리에게 코스트 하이웨이에서 벌이는 테크노 이벤트에 가자고 조른다. 유카리는 머뭇거리다 승낙을 하고 미카는 약속장소인 바에서 유카리를 만난다. 미카는 유카리와 긴 대화를 한다. 댄스 테크노, 라레잇 등에 대해서...

이제 1층으로 가서 댄스 회장으로 가자. 그곳에서 유카리와 미카는 격렬하게 춤을 춘다. 그 후 유카리는 술을 좀 마시겠다며 바로 나가고 미카는 조금 쉰 후에 따라가겠다고 말하면서 회장 구석에 앉아 깊은 잠에 빠진다. 잠시후 일어난 미카는 빨리 바로 간다. 바에는 유카리가 계속 기다리고 있다. 둘은 유쾌한 밤을 보낸 것에 대해 즐거워하면서 헤어진다.

그러나 집으로 돌아간 미카는 귀울음으로인해 잠을 자지 못한다. 다음날 학교에서 미카는 계속 이 통증을 호소한다.

1교시 수업이 끝나고 미호는 미카에게 생물 선생님이나 양호 선생님을 만나라는 충고를 해 준다. (처음에는 생물실로 가야한다. 이곳에 도착하는 것은 5분이내여야 한다. 3분이상 지나면 "키시이..." 말이 나올 것이다.) 하지만 생물 선생님을 만날 수는 없었다. 미카는 다음 쉬는시간에 양호 선생님을 만나기로 한다. 2교시 수업후 미카는 치사토를 만나게 된다. 하지만 미카가 듣기에 치사토의 말이 이상하게 들린다. 자신이 잘못 들었을 거라 생각하지만...

3교시에도 수업은 계속되고 밤에 잠을 자지못한 미카에게 수업은 자장가로 들릴 뿐이다. 미카는 끝없는 꿈의 세계로 빠져든다.

눈을 떠보면 미카는 어제 갔던 클럽에 가 있다. 이벤트는 이미 모두 끝났고 미카는 유카리와 만나야 한다는 것을 기억해 낸다. 하지만 바에 있는 사람은 유카리가 아닌 미호였다. 미호는 이런 미카에게 이상하다는 말을 하고... 하지만 헤어지면서 미카는 미호가 클럽에 교복을 입고 있다는 것을 알아챈다... '뭔가 이상한데...' 이때도 미카의 귀 울음은 여전하다.

잠에서 깬 미카는 아직도 생생한 꿈에 대해 의아심을 가진다. 하지만 일단은 양호실로 가자. 양호 선생은 양호실 오른쪽에 있다. 이 선생도 미카에게 의미모를 말을 한다. 이러던 중 미카는 다시 클럽으로 돌아간다.



미카는 소년에게 일격을 가하지만...

이곳에서도 아까와 마찬가지로 이벤트는 끝나있는 상태다. 미카는 바로 간다. 하지만 안에는 아무사람도 없다. 오직 백발의 소년이 있을 뿐이었다. 이 소년은 미카를 화내게 만드는 발언을 하고 미카는 이런 소년에게 손을 날린다. 하지만 이 순간 소년은 미카를 공격해 기절 시킨다.

다음날 학교에 간 미카는 미호가 보고있는 이벤트 홍보용지를 보면서 이벤트에 가기로 마음을 먹는다.

8. 문이 열리고

미카는 아리사의 역에서 만날 약속을 하고 나와있다. 하지만 아리사는 아직



도착하지 않았다. 그때 열차는 도착하면서, 방송으로 사고로 잠시 운행이 정지된다는 말이 나온다. 어떤 사람이 지하철에 뛰어 들었다는 것이다. 미카는 이에 불길함을 느낀다.

그때 아리사가 미카에게 다가온다.

그리고 미카에게 왜 열차를 타지않는지를 묻는다. 미카는 열차가 정상운행에 대해 놀라면서도 아리사와 같이 탄다. 아리사는 미카에게 자신이 전날밤에 꾼 고지라와 모스라, 울트라맨이 등장하는 꿈이야기를 한다.

그러다 그러다... 둘은 잠이 든다. 열차는 끝없이 달려가고...



인간의 추악한 단면은 미카를 절망에 빠트린다.

잠시후 미카는 인기척에 잠을 깬다. 그리고 본 것은 맞은편에 앉아있는 소년이었다. 소년은 미카에게 다른 사람의 마음을 읽을 수 있는 능력을 부여하고 미카는 다른 사람들의 마음에서 이중적인 면을 보기 시작한다.

미카는 점점 두려움을 느낀다. 하지만 오직 한사람만은 마음을 읽지 못한다. 바로 료의 마음... 미카는 이 일을 멈춘다. 하지만 미카는 아직 자고 있다.

소년은 미카옆에 앉아서 다른 차원으로 갈것을 권한다. 미카는 이를 수락하고 다른 차원의 세계로 빠져들면서 사라진다.



다른차원으로 사라지는 미카

그 후 소년은 아리사 앞에서 이상한 이야기를 반복하며 사라진다. 바로 이때 아리사가 깨어난다. 옆에 앉아 있어야하는 미카가 사라진 것을 그리고 1시간 40분동안 열차가 사고로 움직이지 않았다는 것을 알아챈 아리사. 아리사는 묘한 불안감을 느끼며 다시 기차에 몸을 싣는다. 그녀에게 남겨진

것은 미카와 같이 찍은 사진과 체일기뿐이지에...

9. 악의소멸



일요일에 구 체육관에서 여학생 하나가 죽었다는 사실이 알려진다. 이름은 미키. 미카의 클래스 메이트이며 아리사는 이 와중에 미카를 찾아다닌다. 유카리와 치사토는 이런 미카에 대해 해외여행이나 합숙을 간 것이라고 생각한다. 하지만 아리사가 집에 확인해 본 바로는 그렇지 않았다.



미카의 캐비넷에서 칼이!!!

그리고 가지키와 유카리가 라크로스 부실의 미카 캐비넷에서 발견한 칼은 더욱 이상함이 들기에 충분했다. 급기야는 미카가 혹시 체육관에서 죽은 그 아이가 아닐까라는 생각을 한다. 하지만 이도 화학 선생에게 확인해 본 결과 아니었다.

더욱이 미카의 서랍안에 있던 다이어리를 보던 일행은 별다른 점이 없자 점점 미카의 실종이 사실인 거라는 묘한 불안감을 느낀다.

시간은 흘러 방과후 저녁이다.

가지키는 집으로 가려다가 화학실에 가방을 두고 왔다는 것을 알아챈다. 화학실에 가는 가지키. 그러나 그곳에서 벌어진 일은 가지키의 죽음. 또한 그를 죽인 것이 미카이고, 사용된 도구는 미카의 캐비넷에서 나왔던 바로 그 칼이었다!!! 다음날 유카리와 아리사는 ...야에 미카를 학교에서 본 적이 있다는 정보를 입수하고 그 목격자인 천체관측실의 미유키를 찾아간다. 미유키가 미카를 보았다는 시각은 저녁 10시! ...가지키가 살해당했던 시각과 일치했다. 하지만 그 이상의 정보는 없었...

...유카리는 아리사와 ...서 아리사의 교실로 간다. ...리사는 그곳에 없고 아...

급생이 아리사는 천체관측실에 갔다는 것을 이야기해준다. 유카리는 이 말을 듣고 가지만 그곳에서 본 것은 아리사도 아닌 미유키의 시체였다.



미유키의 처참한 시체

유카리는 아리사가 위험하다는 것을 직감하고 아리사를 찾아 다닌다. 하지만 나중에 만난 아리사는 천체관측실에 가지 않았고, 그대신 태평하게도 옥상에서 라면을 먹었다는 이야기를 한다. 유카리는 아리사에게 미유키의 죽음을 알리고...

그러나 이들을 보는 감시카메라가 눈을 번득이면서 이들을 주시하고 있었으니...

그날 저녁 미호에게 한통의 전화가 왔다. 전화는 미호의 할머니에게 온 것이다. 하지만 내용은 학교의 교장실로 가라는 것이다. 미호는 무섭다는 이유로 아리사에게 같이 갈 것을 요청하고 아리사는 치사토와 유카리에게 이 사실을 알린다.

약속장소에 도착한 3사람. 하지만 미호는 나타나지 않는다. 이들은 미호가 먼저 학교에 들어갔을 것이라 생각하고 학교내로 움직인다. 로비에 모인 그들은 아리사가 로비와 지하를, 유카리가 1층부터 5층을 치사토가 그 위부분을 조사하기로 하고 헤어진다.

처음은 유카리이다.

조사방법은 모든 교실을 점검하고 한층씩 올라가는 것. 하지만 아무것도 없다. 유카리는 이에 학생 출입 금지 구역인 교장실에 올라가기로 마음먹는다. 하지만 문은 잠겨있고.... 유카리는 아리사에게 PHS를 치고 아리사는 이제부터 조사에 들어갈 것이라고 한다. 이후 유카리에게 치사토의 전화가 온다. 치사토는 이상한 사실을 하나 발견한다.

지금까지 학생이 죽은 날에는 항상 생물 선생이 숙직을 했다는 것을... 아리사가 위험해졌다고 느낀 유카리와 치사토는 아리사에게 달려간다.



미호를 죽인 것은 생물선생?!

이제 아리사로 조사하자. 조사방법은 미카와 동일하다. 아리사는 금지구역인 B2에서 이상한 점을 발견하지만 그것이 무엇인지는 모른다. 그 후 1층에 있는 생물실에서 이상한 소리가 나는 것을 발견한 아리사는 안으로 들어가는데...

아리사가 그곳에서 본 것은 죽어있는 미호와 그 옆에 서있는 생물 선생이었다. 생물 선생은 자기가 죽이지 않았다고 하면서 아리사에게 다가오지만 아리사에게는 죽음의 위협을 느낀다. 이때 연속되는 사고로 방범을 돌고있던 경찰이 들어오고 생물 선생을 죽이고 만다. 뒤이어 들어오는 유카리와 치사토. 치사토는 생물실험 준비실에서 미카가 입고 다니던 옷과 동일한 옷을 발견한다. 그럼 누군가가 미카로 위장한것일까?

아리사는 이때의 충격으로 집으로 가고 유카리와 치사토도 집으로 간다. 하지만 둘은 뭔가 이상한 느낌을 지울 수 없었는지 다시 학교로 돌아간다. 이제 남은 가장 수상한 장소는 교장실과 연결되어 있는 듯한 로비와 교장실이다. 그리고 조사해본 결과 실제로 연결되어 있는 듯하다. 치사토와 유카리는 로비를 조사하기 시작한다. 그와중에서 발견한 것은 비밀 엘리베이터이다. 이것을 이용 둘은 이상한 곳에 도착한다. 그곳은 교장실이 아니라 감시 시설이었다. 또한 화면 위에 놓인 미카반의 체력지수 표를 발견한다. 뭔가 수상한 느낌을 받은 그들이지만 확신은 하지 못하고 다시 엘리베이터를 탄다.



키미카의 처참한 시체를 발견한 둘은...

그 다음 발견한 곳은 수술실이었다. 그곳에서 둘은 경악할 만한 것들을 발견한다. 바로 미키의 신체 일부와 키미카의 시체였다. 그것도 여러부분을 연결해 놓은 시체... 둘은 너무놀라 엘리베이터를 이용 도망간다. 도착한 곳은 교장실이다. 도착은 했지만 문이 열리지 않아 도망갈 수 없는 지경에 빠진



폭주 상태의 교장. 늑대인간의 후예인가?

유카리와 치사토. 그리고 이들 앞에 나타난 교장. 교장은 만월만되면 폭주하는 특징을 가지고 있다. 그리고 이때 사람을 죽이는 것을 즐긴다. 평소에 학생들을 완전히 외워놓는 것도 이런것의 일환이라는 말은 한다. 그리고 둘을 죽이기위해 다가온다.

하지만 하늘도 이런식의 폭주는 바라지 않는듯 갑자기 대리석에 금이가 무너지면서 교장은 허탈한 죽음을 맞이한다.

10. 에필로그



치사토: 유카리... 미카는 돌아왔어. 느껴져. 강한 의지가... 무서워하고 있어. 미카는...

유카리: ...어디있어? 미카. 어디있어?

치사토: 학교야... 미카의 목소리가 들려. 유카리. 빨리 하지않으면...

유카리: 응. 간다...

치사토: ...유카리. 위험해... 가지않는 것이 좋아.
이번에는 단순한 모험이 아니야. 모두. 죽어버려.

유카리: ...너무 걱정하지마.. 치사토는...
괜찮아. 그리고... 나도. 위험한 것을 각오하고 있어.

아리사: 정말로 위험해. ...괜찮겠어. 유카리?

유카리: ...미카가 불러. "선배. 도와줘"라고...
방관할 수 없잖아.?

치사토: ...유카리

유카리: ...자 가자.
...미카만이라도...

토: ...늦었다?
...어디야?
...하나시로 고교?

아리사는 교장실로 가려하지만 문은 잠겨있다. 이때 알람이 울리고... 불안한 아리사는 다시 돌아가려는데... 갑자기 웃음 소리가 들리면서 백발의 소년이 나타난다. 아리사는 그를 초능력으로 어떻게 해보려 하지만 그러기 전에 소년은 아리사의 목을 날려버린다. 또 한명의 허무한 죽음...

이제 유카리... 유카리는 교장실과 연결되어 있는 로비에 있다. 하지만 나갈 수 없다. 문이 잠겨있는 관계로... 유카리는 치사토를 기다리고 그 와중에

소년은 나타난다.

치사토는 이때 유카리의 위험을 직감하고 로비로 달려온다.



아리사의 처참한 죽음을 알리는 물품... 펜던트...

하지만 소년의 능숙한 연기는 유카리를 소년에게 말려들게했고 아리사의 목에 걸려있던 펜던트를 보여줌으로서, 치사토의 노력을 헛수고로, 유카리를 인형 상태로 만들어 버린다. 분노한 치사토는 이 소년과 싸우지만 치사토도 목이 날아가버리는 죽음을 맞이하고 소년은 치사토로 인해 입은 상처를 간단히 복구해 버린다.



뇌의 형체를 복구하는 백발 소년

그리고 유카리 인형을 제거하기 위한 마지막 발걸음을 옮긴다. 그리고 제거한다. 1층 로비에서... 위의 두명과 같은 방법으로...

이미 학교에 도착한 료는 루미의 만류에도 불구하고 자신의 죽음을 예감한 채, 하나의 결말을 찾기위해 학교 안으로 들어간다. 학교에서는 야요이가 기다리고 있다. 야요이도 료를 말리지만 이미 대세는 기울었다. 료는 학교안으로 들어가고, 이런 료를 위해 치사토는 유체이탈의 방법으로 마지막 힘을 사용해 료를 인도한다. 그곳에는 소년과 검이 한자루 있었다. 료는 이 검을 가지고 소년에게 대항한다.



서서히 피어나는 소년... 그러나...

소년: 후후후... 드디어 마지막이다. 확실히 기록했어? 아이템은 다 갖추었겠지? 준비는?

아하하하하... 바보. 그런것은 무의미해. 어쩔 수 없어. 모든것을 조종하는 것은 나니까. 그렇게 모든일이 쉽게 풀리지 않아.

난 봐주지 않아. 겉은 부드럽게 보이지만 실은 난 엄하단 말이야. 후후후... 얕보면 안되지. 자, 어떻게 할까?

으음... 위험한 물건을 가지고 있군... 협박이라도 할 참이야? 아까도 말했지? 난 부드럽지않아. 그런건 용납할 수 없어. 실재로는... 내가 모든것을 부숴 버리겠어. 말끔하게, 흔적도 없이...

아니면 영웅이 되기라도 한건가? 그것으로 약한 권력자를 잘라버리려고? 그건 나를 말하는 건가? 후후후... 바보 아니야? 그런 너의 사정에 나가 맞춰지는 일은 없을거야.

봤지? 모두 죽었어... 너무 처참했어. 그런 잔인한 짓을... 흐흐흐... 으하하하하하... 너무 나도 용의주도한... 으하하하하하. 내 자신에게 박수를 보내겠어. 정말. 하하하하...

응? 그게 전부라고 생각하지는 않았겠지? 모두의 복수를 하려고? 머리를 깨고, 목을 베고, 나를 끝장 내려고? 그렇게 쉽게 되지는 않아...

미카도 살릴 수 있다고 생각해? 으으으...

정말 싫어. 료가 그렇게 단순한 놈이었다니... 나도 늙었어. 사람보는 눈이 없어지다 니...

한심하다... 왠지 죽고 싶어졌어... 죽어버릴까?

메롱! 그럴리가 있겠어?



미카는 세상을 떠났다. 적어도 외로운 저승행은 아니었겠지...

모든이는 죽었다. 료를 제외하고는...

야요이는 칼에 찔려 죽은 백발 소년에게 이별을 고한다.

그 후 료는 꿈에서 야요이, 스미오, 료우코와 만나 이야기한다.

[illegible]: 료... 나는 당신을 비난하지 않겠어.

당신을 부정하는 것은 나를 부정하는 것. 누구에게라도 이 일을 쓸데없는 일로 만들고 싶지 않아.

강제로라도 이유를 붙이고 싶어지잖아.

그러니까, 나의 죽음은 쓸모없는 것이 아니야... 의미가 있어.

그 의미는 당신에게 있으니까... 료... 당신이 있으니까 내가 존재하고 있었어.

강한척하지 않아도 돼. 이제 됐어... 해방시켜줄게...

료우는 이제 영원한 안식을 찾는다...

게임후기

일반적인 호러게임은 단순한 공포의 나열이나 심리극 수준정도에 지나지 않았다. 하지만 휴먼에서 나오는 일련의 호러게임(클락 타워 시리즈, 트와이라이트 신드롬 시리즈)는 이런 차원을 한단계 뛰어넘어 단일구성이 아닌 복합구성으로서 문제를 게이머에게 하나만 던져주지 않는다. 항상 흘러 다니는 기본적인 공포감, 그리고 문제해결을 위한 실마리 찾기, 필연적인 선택등은 지금까지 어떤 게임에서도 느껴볼 수 없는 독특함이 있었다.

문 라이트 신드롬도 이런 구성을 그대로 계승발전시켜 비록, 단일 엔딩 구조로인해 선택에 따른 긴박감은 줄어들었지만 그 외의 문제들인 사회적인 문제와 현대인의 심리, 그곳에서 나오는 막연한 불안감과 쇼크, 허무주의, 쾌락주의, 인간의 양면성등을 교묘히 결합시켜 10개의 연결되지만 독립된 내용에서 다루고 있다. 이런면을 볼때 기존의 타 게임과는 완전히 독립된 실험적인 작품이라 말할 수 있을 것이다.

하지만 너무나 추상적이고 심오하다면 심오한 내용들을 집약, 풀이하는 과정에서 의미전달이 확실히 이루어지지 못했고 게이머가 스토리를 주도하는 입장이 아니라 끌려간다는 입장에서 상당히 괴로운 게임이었다. 웬만한 일본어 실력으로도 의미파악이 힘든 정도인데다가 각 챕터의 중요부분과 엔딩의 내용이 확실한 느낌이 없이 흐지부지 되는 면이 많았다. 더우기 엔딩에서의 느낌은 난해함과 허무함의 교차였다고나할까?

그러나 이 게임을 끝낸 지금 다시금 이 게임을 하고싶어지는 이유는 무엇일까? 비록 내가 호러물을 광적으로 좋아하지만 그것과는 좀 다른 느낌이다. 게임을 통해서 게임에 나왔던 어떤 문제가 나에게도 해당되는지도...

챔프점수 독자정정기간

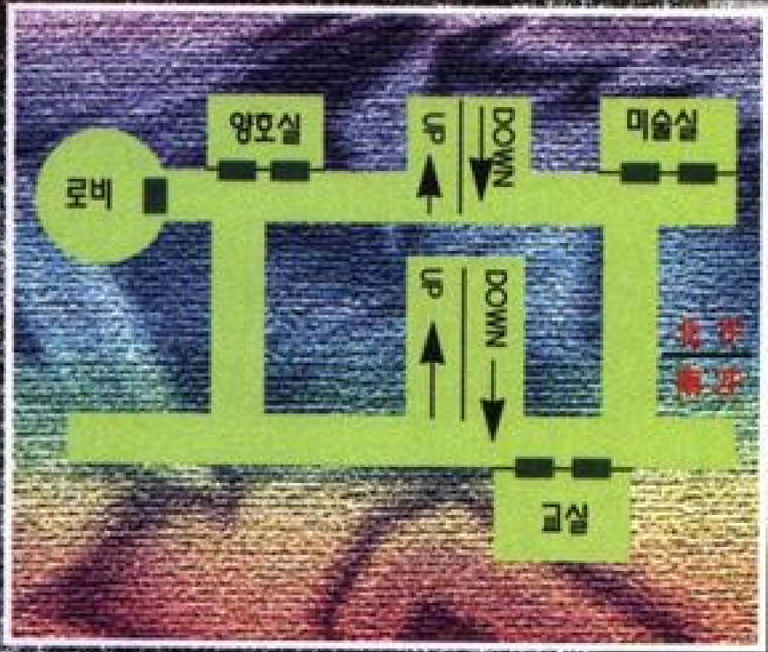
다음호(98년 1월호)에는 챔프점수 공개와 함께 해당 선물을 지급하게 됩니다. 지난번 챔프점수 공개 때에도 자체 조사 자료만을 공개하다 보니 입력 오류가 발생하여 일부 독자들이 불이익을 받는 경우가 생기기도 하였습니다. 그래서 이번에는 이같은 독자 여러분들의 불이익을 미연에 방지하고자 챔프점수 공개에 앞서 우선 챔프점수 2000점 이상 획득자를 공개합니다. 그외 점수 획득자들도 챔프로(02-3142-6845) 전화를 주셔서 획득 점수를 확인하시고 반드시 정정받으시기 바랍니다. 점수 정정기간은 11월 25일까지이며 그때까지 전화가 없으신 독자분들은 아무 이상이 없는 것으로 간주하여 해당 선물을 드리며 상품이 지급된 이후 본사에서는 더 이상 책임을 지지 않습니다.

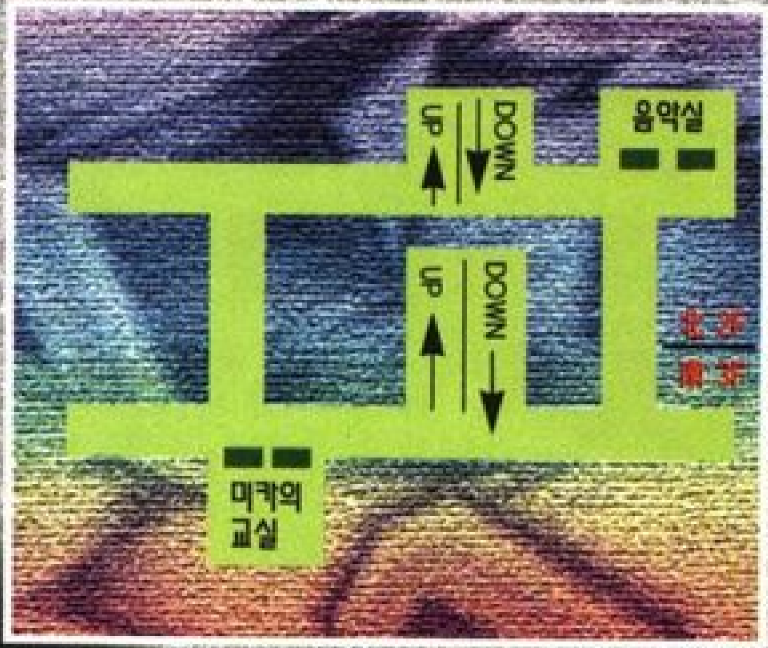
챔프점수 상위 20인 리스트

김동오/ 강원도 춘천시 효자 1동 463-88 7/1	3800점
김성우/ 서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3 경원 아파트 B동 201호	3500점
김영욱/ 충남 천안시 성환읍 대홍리 4구 88-3	3300점
김유수/ 경기도 성남시 분당구 이매동 진흥아파트 809동 202호	2900점
김진국/ 경북 예천군 예천읍 청복 1리 837	2800점
김충석/ 서울시 송파구 신천동 11 장미 아파트 29동 903호	2200점
노병훈/ 서울시 구로구 고척 2동1-50	2800점
박치현/ 부산시 영도구 영선동 1가 49-1번지 5/1 5층	5600점
신민섭/ 강원도 원주시 행구동 190 4/1	3000점
신준섭/ 강원도 원주시 행구동 190 4/1	5000점
오승훈/ 부산시 연제구 거제 1동 2-31	3100점
유광정/ 서울시 양천구 신정 7동 목동 아파트 1218동 508호	2500점
윤광수/ 경남 진주시 봉곡동 봉곡맨션 401호	2200점
이규석/ 서울시 강동구 상일동 290-2 3층	2000점
이범환/ 서울시 서대문구 북가좌 2동 292-9	5200점
이승찬/ 경기도 의왕시 내손 2동 683-4	2500점
이승현/ 서울시 서초구 방배본동 삼호 아파트 3동 109호	4600점
이재민/ 서울시 구로구 고척 2동 248-9	2000점
이홍철/ 경남 양산시 웅상읍 명곡리 781번지	3200점
조철귀/ 서울시 송파구 풍납 1동 199-33	2500점
최석하/ 대전시 서구 가수원동 796-3	2000점
최 준/ 전주시 덕진구 송천2가 신동 비사벌 아파트 202동 411호	4900점
해 달/ 서울시 관악구 봉천 6동 36-36 11/9	2000점
현상진/ 서울시 강동구 상일동 227-402	3100점
홍창범/ 인천시 부평구 부평 1동 70-5 동아 아파트 5-1206호	2500점
황득원/ 부산시 사상구 괘법동 266-10 36/2	2700점

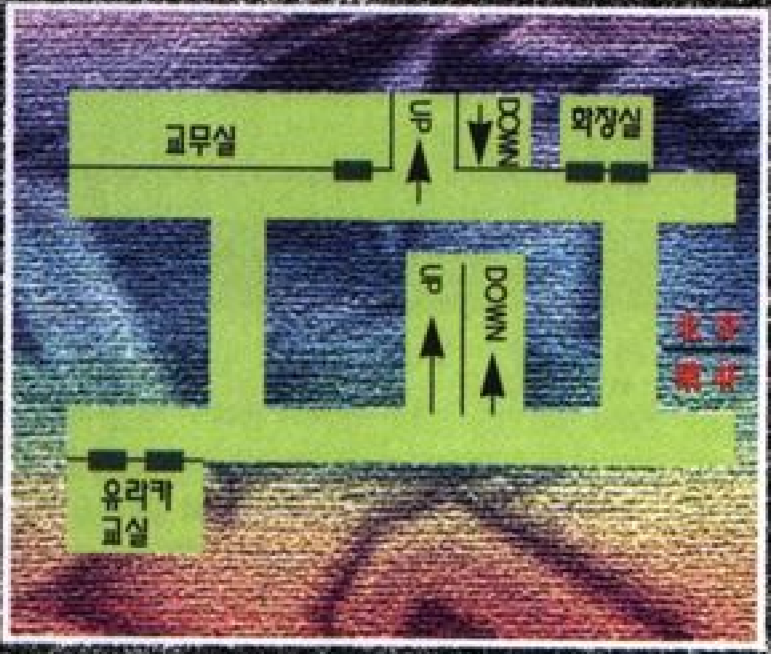
하니시로 고교 조감도

북 1F / 남 2F



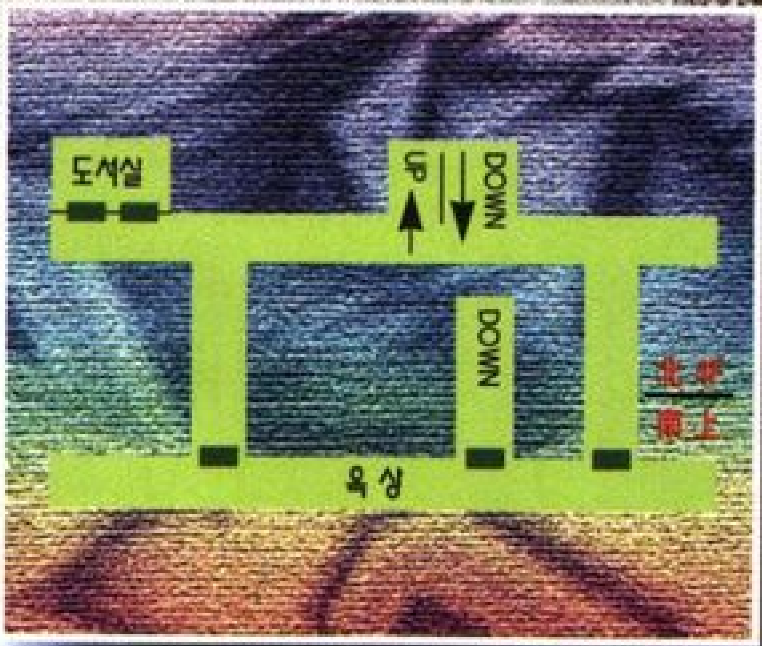


북 2F / 남 3F

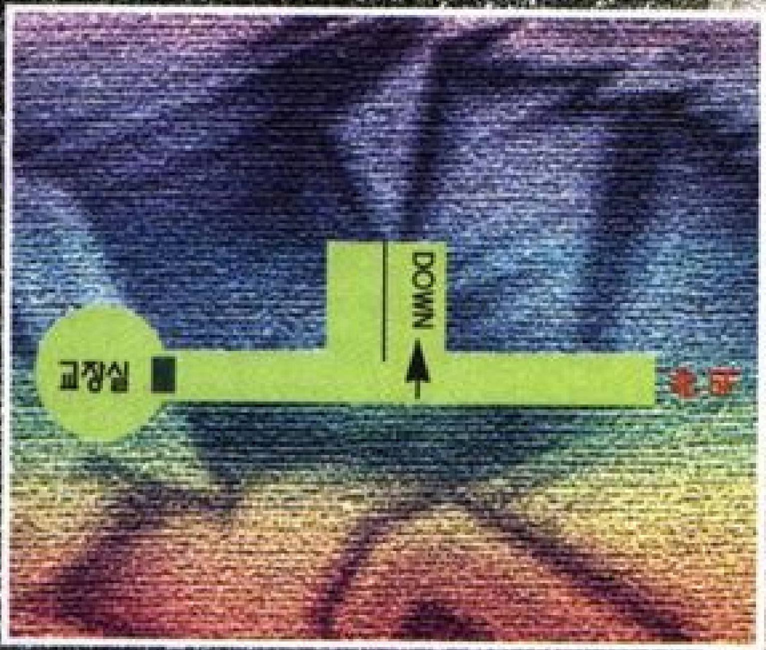


북 3F / 남 4F

북 4F / 북옥상



북 5F



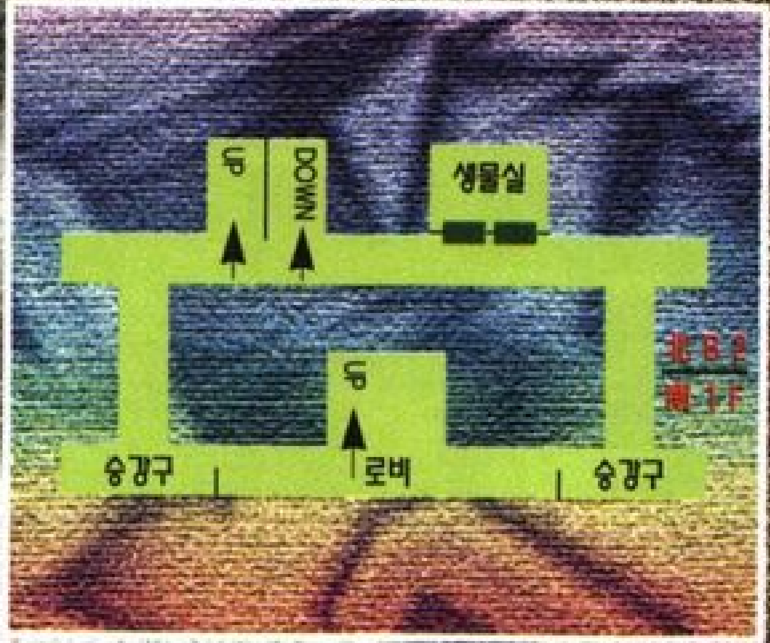


북 B2



교정밖

북 B1 / 남 1F





프론트 미션 2

완전공략본(내지부록)

-후 편-

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

메카니즘, 전쟁, 서사시. 이 모든 것이하나로 이루어진 프론트미션 세컨드가 드디어 발매되었다. 스퀘어의 노선 변경인 물량공세의 일환이 된 이 작품은 스퀘어의저력이 어느 정도인지를 가늠하게 해주는 작품이다. 이전의 시뮬레이션과는 달리절묘한 밸런스로 숨가쁜 스토리 진행, 극적인 반전, 메카니즘의 희학, 전략적인 전투, 이 모든 것을맛보여줄 대작 게임이다.

시나리오 공략 (SCENARIO)

MISSION 17 수도에서의 전투

「지하철도역(地下鐵道驛)」

사리바슈: 내가 안내할 수 있는 건 여기까지다. 이제부터는 너희들이 해야해.
앗슈: 그래, 알고 있어.

일행은 지하철역에서 수도로 나온다.

앗슈: 이런 곳으로 통해 있었군.
록키: 혁명군이 있는 곳이야…전부 빠져 나오는 건 힘들어.
토마스: 여기에서 다운타운을 통해 수도에서 도망치자.
로즈웰: 상~당히 멀~어요.
토마스: 다운타운에 있는 적은 많아. 여기의 부대를 끌잠본다면 추격자는 없을 거야.
리자: 그리 좋아 보이지 않은 작전이지만, 별 수없지.
토마스: 하하, 그래도 그렇게 말해주네. 지휘를 하고 있는 대형 기동병기를 재물로 삼는 다면 도망치는 건 간단해.

수도 다키에 도착한 앗슈일행. 하지만 적들이 있고 많은 적과의 전투를 벌여야 하므로 단단히 준비를 해야 한다. 적은 일행이 자리잡은 곳에서 우측의 한 부대, 그리고 좌,우측상단에 조금떨어져 있는 두 부대, 이렇게 3부대로 편성되어 있다. 기동병기 3대만 파괴하면 클리어하게 되지만 대형 병기만 파괴시키는 건 거의 불가능하다. 우선 한쪽을 노리는 작전으로 시작하자. 전투가 시작되면 오른쪽이나 왼쪽의 적 부대쪽으로 격투유니트를 보내 적의 Body를 파괴시키는 전술로 또 격투유니트와 회복해 주는 유니트를 한 조로 묶어서 공격해도 좋다. 원거리 유니트로 먼곳에서 공격하는 것도 좋은 방법이다. 추천하고 싶은 전술은 전투가 시작되면 모든 유니트가 좌측으로 향해서 우측에 있는 부대들이 이동해 올 동안 모두 제거시켜 놓고 기다리면서 각개격파하는 식의 전술이다.

그리프: 됐어! 기동 병기를 전부 파괴했어!
앗슈: 다운타운으로 향하자!
토마스: 추격하는 자은 누구지?
리자: 지휘하는 자가 쓰러진 지금이라면 괜찮을 거야.

출전 멤버	
	■ 12인
	■ 적: 번처
	Fighter 5 (Lv11)
	Attacker 6 (Lv11 ×3, Lv13×3)
	Gunner 3 (Lv13)
	■ 차량
	Gunner 4 (Lv13)
	Driver 1 (Lv10)
	■ 지원포트
	Repairman 1 (Lv10)
	■ 기동 병기
	Commander 1 (Lv16)
	Gunner 2 (Lv13)



모든 기동 병기를 처치하면 끝

앗슈: 하지만 도시 중앙의 부대가 올지도 몰라, 서둘러.
토마스: 그래, 어떻게든 되겠지. 그럼 가자.

MISSION 18 수도 탈출

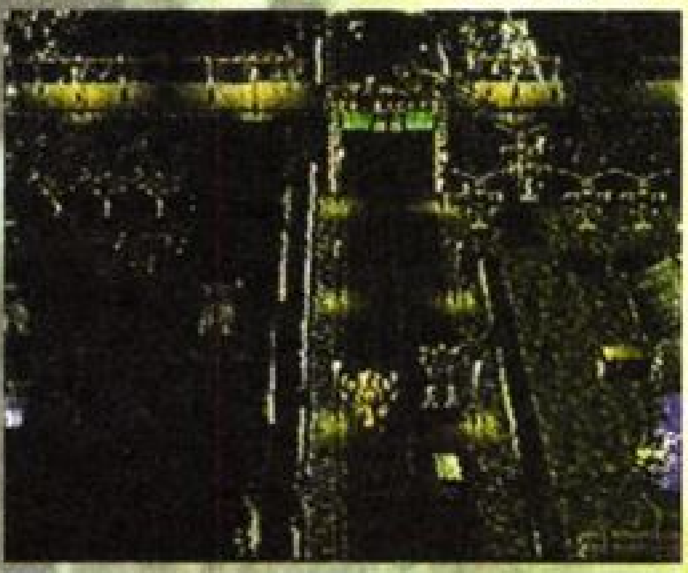
「수도다카(首都ダカ)」

앗슈: 혁명군은 아마 우리를 발견하지 못한 것 같아.
그리프: 그래, 빨리 이곳을 떠나지.

앗슈일행은 다키를 빠져나가려 떠나게 되고,

앗슈: 모두 서둘러! 조금만 가면 탈출할 수 있어!
파이크: 야… 기분 좋은데.
앗슈: 제길!
사유리: 싸울 수밖에 없어??
로즈웰: 왼쪽의 간선 도로를 통해 마을밖으로 나갈 수 있는 것 같습니다.
토마스: 목숨이 아까운 녀석이라면 그곳까지 도망가야겠지.
코디: 넌 어떻게 할건데?
토마스: 음, 그거야 누군가가 한 다음에.

앗슈일행은 도망을 치려 하지만 벤의 포위망에 걸리게 되고 또한 번처의 추격까지 받게 된다. 적은 간선도로를 지키는 벤의 헬기부대와 번처부대 그리고 지원을 해오는 전투기부대와 적의 차량부대가 있다. 도망치는 루트는 미션 3에서 이용한 루트로 빠져나가면 된다. 전투가 시작되고 보급공장부근에 도착하면 맵우측상


벤처도 등장

출전 멤버	
	■ 12인
적	■ 번처
	Attacker 3 (Lv11)
	Gunner 4 (Lv11)
	Fighter 2 (Lv11)
	■ 차량
	Attacker 4 (Lv11)
	Gunner 2 (Lv11)
	■ 전투기
	Gunner 4 (Lv11)
	■ 헬기
	Attacker 4 (Lv11)
	Ven (Lv18)

단에 검은 헬기 3개가 나타나서 벤의 헬기 부대를 잠시 끌어내고 사라진다. 이 기회를 이용해서 로즈웰이 알려준 간선도로로 빠져나가면 된다. 이 미션은 도망가는 것이 목적이므로 적들은 될 수 있는 대로 피하면서 빨리 밖으로 빠져나가는 것이 목적이다. 모든 일행이 간선 도

로까지 달아나면 탈출하면 클리어하게 된다. (유니트가 파괴되고 몇명만이라도 빠져나가게 되도 클리어)
전투 도중 검은 헬기가 나타나는데.

아로루데슈병사: 중령. 뒤에서 헬기가 접근하고 있습니다.
벤: 제길 또 녀석들인가!

수도의 다운타운을 빠져 나온 일행은 도칸디로 향한다.



검은 헬기가

MISSION 19 미행

출전 멤버	12인
적	번처
	Attacker 4 (Lv13)
	Gunner 4 (Lv16)
	Fighter 2 (Lv13)
	Commander 1 (Lv16)
	Veteran 1 (Lv21)
	차량
	Driver 8 (Lv10)
	Gunner 2 (Lv16)
	지원포트
	Repairman 2 (Lv10)
	헬기
	Gunner 2 (Lv16)
	Ven (Lv18)

2102년 6월 20일 AM0:00 「도칸디(トゥカンディ)」

토마스: 휴~ 꼭 뭐 같은 도착인데.
리자: 될 수 있는대로 빨리 출발하고 싶은데.
에이미아: 아이~조금 쉬어.
메이란: 안돼. 혁명군은 비로 이곳을 알아낼 거야. 서두르는 게 좋아.

일행은 조금이라도 빨리 리미안에 도착하기 위해서 리미안으로 곧장 향하려는데 사유리가 포로 구출 사령부로 가 보자고 한다. (리미안으로 곧장 갈 수도 있다) 사유리의 말에 따라 사령부로 간 일행은 OCU가 전멸해서 사령부에도 아무도 없다는 걸 알고 다시 리미안으로 향한다. 사령실에서는 한국 기업의 네트워크의 주소와 패스 워드를 얻을 수 있다.

리미안 기지

파이크: 펜릴은 어디에 숨겨져 있지?
그리프: 내가 아는 것은 횡령한 물건이 숨겨진 장소뿐이야. 있다면 그속에 있을걸.
토마스: 그럼? 그건 어디에 있지?
그리프: 그 때는 막 본국에서 화물이 도착했었어. 하치장(置場所)에는 난처해서 그 근처 물건안에 넣었지.
코디: 그럼 어느 거야? 이 사격장의 물건의 전부를 뒤질 수는 없잖아?
그리프: 음, 그렇군.

갑자기 불빛이 앗슈일행을 비추고

앗슈: 뭐야?
토마스: 큰일이야!
벤: 안내해 줘서 고맙다. 제군들.
메이란: 중령!
벤: 너희들이 찾는 물건은 벌써 우리들 손안에 들어왔다!
리자: 뭐라고!!
벤: 미행하는걸 못 느낀 건 정보부장교로서 실격 아닌가, 대위?
메이란: 중령! 중령은 기안다 장군과 인테겐에게 이용당하고 있습니다! 장군이 하고 있는 방법으로는 진정한 혁명을 달성할 수 없다는 걸 중령도 느끼고 있을 것입니다!
벤: 입다물어 메이란! 그런 설교은 듣고 싶지 않다!
앗슈: 멈춰 벤! 그 펜릴이 어떤 장치인 건 알고 있어!?
벤: 앗슈...어쨌든 좋다. 이곳에서 모든 종지부를 찍자. 넌 조국을 이미 멀리 했잖아.



벤의 등장

결국 리미안사격장에 도착한 일행들 하지만 벤이 미행을 하는 바람에 시스템을 빼앗겨 버리고, 적에게 공격을 받게 된다. 벤은 몇턴이 지나면 맵을 빠져나가니 신경 쓰지 말고 다른 적부터 해치우자. 적의 번처 베테랑은 엄청나게 잘 싸우므로 함부로 덤비지 말고 레벨이 가장 높은 유니트로 해치우자. 적중에는 헬기도 있으니 셋업시 대공무기를 장비해오는 것을 잊지 말고, 맵의 하단에 있는 적들은 조금 시간이 흐른 뒤 다가오니 일행의 근처에 있는 적들부터 해치우고 나서 다가오는 적들을 해치워야 한다.

토마스: 펜릴은 아무데도 없어.
리자: 그래...역시 벤이 가져가 버렸어...조금...겨우 조금 늦어서...으..최악이야...
토마스: 자, 그렇게 실망하지마. 사리바슈가



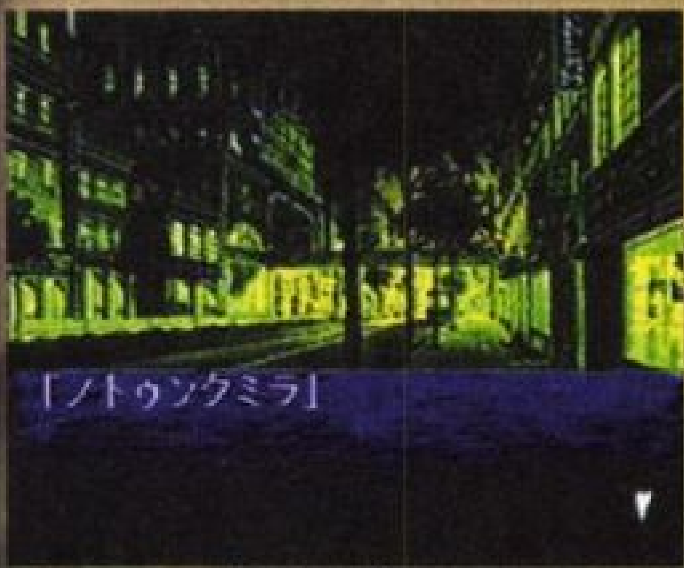
난감해 하는 리자

벤과 싸움을 단념하지 않는 한 또 기회는 있을 거야.
리자: 하지만...어떻게 해?...지금은 보네아로 돌아가는 것도 곤란해...
앗슈: 여기라면 노통크미라(ノトゥクミラ)가 가까워. 거기에서 사리바슈에게 연락을 하자.
리자: 사리바슈의 아지트가 거기에도 있어?
앗슈: 글쎄, 내가 노통크미라를 떠난지 6년은 되었어. 마을이 어떤 상태에 있는지도 몰라...
리자: 떠났다 라....당신 거기에 살았던 적이 있어?
앗슈: 그래...내가...태어난 고향이야...

벤에게 펜릴을 빼앗겨 버린 앗슈일행은 더 이상 어떻게 해야 할지를 난감해 하고 사리바슈에게 연락을 하기 위해 앗슈의 고향인 노통크미라로 떠난다.

「노통크미라(ノトゥクミラ)」

앗슈: 이것도 이 나라에서는 큰 편이야.
죠이스: 사리바슈에게 연락을 해야지.
에이미아: 아지트는 어디에 있는 거지?
앗슈: 아니, 난 들은 적이 없는데.
사유리: 코디, 넌 뭔가 알고 있지 않아?
코디: 내가 아는 정보에 의하면 이곳의 「타키(ターキー)」란 술집에 번처용의 무기를 팔고 있다는 정도야.
리자: 이 마을에 투기장은 있어?



일행은 앗슈의 고향에 도착

코디: 아니, 없어.

리자: 그럼, 이런 한적한 마을에 번처용의 무기란 건 이상해. 가 보자.

일행은 아지트를 찾기 위해 우선 술집을 향하고 술집의 마스터와 이야기하여 아지트로 향하게 된다.

경호원: 누구냐!? 멈춰!

마스터: 나, 나야!

경호원: 뭐야, 니가 이런 시간에 무슨 일이지.

마스터: 이 사람들이...

파이크: 우리들은 사리바슈에게 고용된 부대다. 작전상의 사정으로 인해 보네이의 사리바슈에게 연락을 하러 왔다.

경호원: 아아, 너희들인가? 보스로부터 너희들이 이 마을에 올지도 모른다는 것을 들었다. 뭐든지 말해라. 협력하겠다.

파이크: 번처를 정비하고 싶다. 그리고...휴식할 수 있는 장소도 빌려줘라.

경호원: 그래, 좋을 대로. 휴식이라면 안의 방 한 개가 비워져 있으니 맘대로 사용해도 좋다.



아지트에서 휴식을

사리바슈의 아지트를 찾은 일행은 휴식을 취하러 방으로 향한다.

파이크: 그러면, 리자. 이제 어떻게 하지.

리자: 벤은 펜릴을 사령부로...수도 다카로 운반했어.

파이크: 우리들만으로 디안을 공격을 하자는 거야?

리자: OCU가 벤의 협박에 응한다면 펜릴을 파괴할 기회는 없어져...게다가 시간도 없어. 펜릴이 그들의 손에 넘겨질 가능성도 있고.

파이크: 그들?

리자: 혁명군은 인터겐이라고하는 기업으로부터 지원을 받고 있는 것 같아. 인터겐의 목적이 펜릴의 기술에 있다고 한다면, 문제는 OCU의 스캔들 정도에 그치지 않는다는 거야.

파이크: 인터겐이라... 잊혀진 기업...

리자: 뭐?

파이크: 인터겐은 도산한 독일의 병기 회사의 이름이야.

사유리: 도산?

파이크: 인터겐은 13년전, 국제 재판에 의해 판결되어 도산되었어. 다른 회사로부터 라이센스 받은 기술을 무단으로 외국에 팔아먹은 죄지.

리자: 그럼, 벤을 지원하고 있는 인터겐은 뭐지?

파이크: 그거야 나도 모르지.

토마스: 사리바슈와 연락이 됐어. 내일 새벽에 수도에서 합류하자고 하는데. 녀석은 수도를 혁명군에게서 뺏을 생각인가 봐.



벤을 도와주는 인터겐은...

사유리: 내일 아침이면...

토마스: 그래! 오늘 하루는 충분히 뭐든 할 수 있지. 로즈웰, 록키 마시러 가자!

로즈웰: 전 졸려서 빠지겠습니다.

록키: 나도...

토마스: 한심하군.

죠이스: 대신 내가 따라가지. 앗슈, 같이 가자.

앗슈: 어, 그래. 가자.

에이미아: 너희들, 번처의 정비는 어떻게 할 거야!?

토마스: 누군가가 대신좀 해줘.

에이미아: 잠깐...

앗슈와 토마스 그리고 죠이스는 술을 마시러 술집으로 향하고 그곳에서 앗슈는 아버지의 옛 친구를 만나서 자신이 살던 마니플(マニプル)의 이야기를 듣고 마니플로 향한 후 다시 아지트로 돌아간다.

토마스: 큰일이야!

앗슈: 왜 그래!? 토마스

토마스: 그 녀석이...도밍고가 길거리에 쓰러져 있었어!

도밍고: ...

에이미아: 심한 상처야. 건드리지 마.

죠이스: 어쨌든 안으로 데리고 가자.



상처를 입은 도밍고

일행은 도밍고를 데리고 아지트로 간다.

리자: 왠 소란이야?

죠이스: 부상자야. 토마스의 일행인 것 같은.

사유리: 리자! 이 사람...

파이크: 알아?

리자: OCU구출 작전 부대의 작전 컨설턴트야.

파이크: 구출부대사람이 어째서 지금 이런 마을에서 부상을 당했지?

리자: 음...

에이미아: 하여튼 침대에 눕혀!

토마스: 내방으로 데리고 와! 로즈웰! 구급도구를 가지고 와!

에이미아: 생각보다 상처가 크지 않아. 출혈은 많았던 것 같지만...안정을 취한다면 괜찮을 꺼야.

토마스: 휴~ 됐어. 고마워 에이미아. 도밍고를 대신해서 내가 예의를 표시할게.

리자: 저 사람, 어떻게 상처를 입은 거지?

에이미아: 금속 파편이 몸속에 있었어. 폭풍이라도 맞은 것 같아.

파이크: 수도에서 OCU군이 전멸했던 것이 이틀 전이야.

에이미아: 그때 상처를 입었더라면 지금 살아있지 못해.

리자: ...

토마스: 음, 리자. 도밍고를 잠시 이곳에 머무르게 해도 괜찮겠지?



에이미아는 도밍고를 치료한다

리자: 그래, 좋아. 하지만 내일의 작전에는 너도 참가 해줘야 해.
토마스: 그래 알겠어. 그땐 이 녀석을 이곳에 남겨 두지.

도밍고를 치료한 일행은 토마스의 방에서 나온 후 리자와 앗슈는 쿠데타에 대한 이야기를 나누고, 앗슈는 자신의 방으로 들어가 잠을 잔다.

???: 앗슈! 일어나...
앗슈: 음...?토마스..왜 그래?
토마스: 도밍고가 사라져 버렸어! 혹시 몰라?
앗슈: 몰라, 난 잠을 자서...
토마스: 그래...
앗슈: 다른 사람에게 이야기했어?
토마스: 아니, 아직.
앗슈: 그럼 가 보자.



사라진 도밍고

도밍고가 없어진 걸 안 토마스와 앗슈는 다른 사람에게 물어 보지만 아무도 모른다고 한다.

죠이스: 아무데도 없어.
토마스: 아...혼자 어디로 사라졌지. 그런 몸으로...
에이미아: 상처는 괜찮아. 피를 흘리긴 했지만 목숨을 잃을 정도는 아니야. 하지만 왜 토마스에게 아무말 없이 나간 거지?
리자: 모두 지하 창고로 집합해서 빨리 이동 준비를 시작해.
토마스: 하지만, 도밍고가...
리자: 우리들이 찾을 수 없고 또 시간도 없어. 빨리 지하 창고로 이동해.

일행은 모두 지하 창고로 이동한다.

리자: 사리바슈는 수도의 탈환을 노리는 것 같아. 전투를 해야하니 준비해 둬.
코디: 아직 디안에서 폭격기가 날지 않은 것 같아.
로즈웰: 음~, 가능성은 있습니다. 하지만 전에 전투에선 수도가 OCU 것이었기 때문이었고, 지금은 혁명군의 본부가 있다고 한다면 그렇게 간단하게 폭격할 수 있는 건 아닙니다.
토마스: 적의 전력 데이터는 알고 있어?
사유리: 응, 패스워드를 보내 왔어.
앗슈일행은 사리바슈와 합류하기 위해 수도로 향한다. E.BIRD로 미리 지도를 본 후 셋업모드에서 전투의 준비를 하자. 술집의 마스터와 대화하면 투기장을 알려주니 돈이 모자라다면 투기장에서 돈을 벌자.

토마스: 시간이 정확하게 맞았어!

MISSION 20 수도 탈환

2102년 6월 21일 AM6:00
수도다카(首都ダカ)



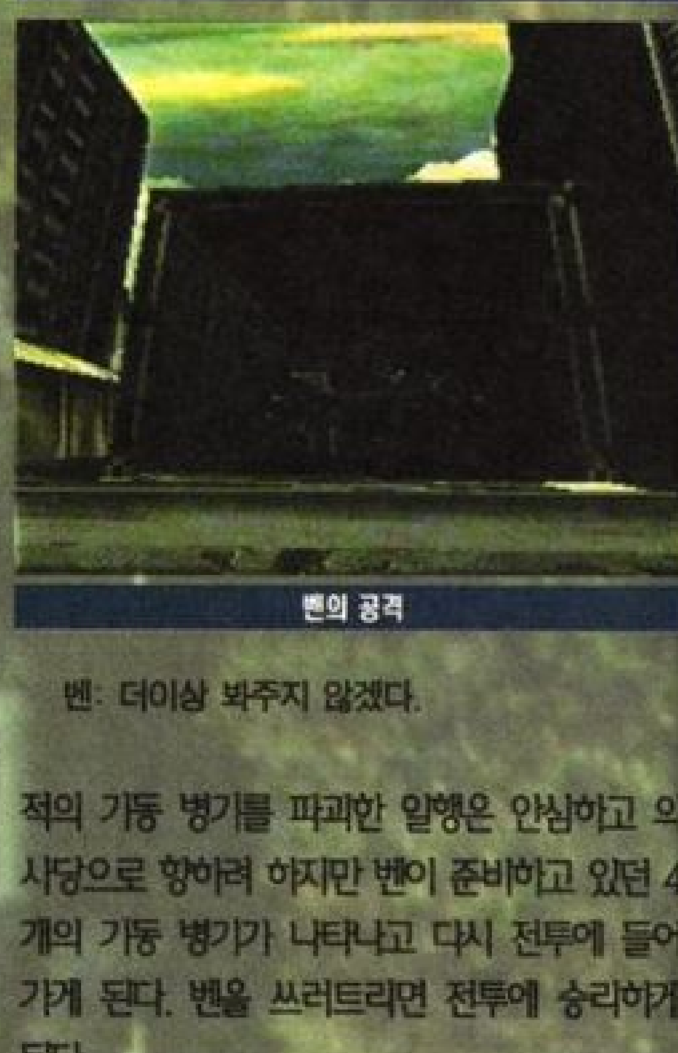
사리바슈와 합류

사리바슈: 정확해! 이걸로 모든 것이 됐어.
에이미아: 우리들은 뭘 하지?
사리바슈: 반은 우리들과 같이 의사당 앞을 공격해서 의사당을 제압한다. 나머지는...미안하지만 여기서 바로 옆에서 경계 비행을 하고 있는 VTOL공격기를 끌어내 줘라.
토마스: 그래, 문제없어. 그렇게 하지.
사리바슈: 리라, 너의 부대는 여기에서 동료를 지원해라!
리라: 알겠어요, 아빠.
토마스: 좋아, 모두 전력 질주다!

사리바슈와 합류하게 된 앗슈일행 모든 인원은 두 조로 편성되어 출격한다. 한 조는 사리바슈와 의사당으로 향하고 다른 한 조는 적의 전투기를 끌어내게 된다. 전투기를 끌어내는 조에는 주력 유니트 2개와 적의 전투기를 공격할 유니트로 편성하고 나머지는 사리바슈와 같이 행동하게 하자. 적 전투기의 원거리 공격은 매우 강력하기 때문에 레벨이 높은 유니트로 공격을 회피하며 적의 탄환을 줄이고 원거리 공격레벨이 높은 캐릭터로 파괴시키자. 기동병기를 파괴시키면 벤이 3개의 기동병기와 같이 등장하게 되는데 벤만 파괴시키면 전투가 끝나니 벤을 노리자. 벤은 지도의 좌측상단에서 출현한다.

메이란: 기동 병기를 파괴했다. 이제부터 의사당에 침입한다.
사리바슈: 저기! 안심하지마! 저길 봐!
메이란: 역시 중령이다. 우리들을 맞을 준비를 처음부터 하고 있었던 것 같아.

출전 멤버	■ 12인+3인(NPC)
적	■ 번처
	Attacker 4 (Lv13)
	Fighter 2 (Lv13)
	Veteran 1 (Lv17)
	■ 차량
	Attacker 5 (Lv13)
	■ 전투기
	Gunner 4 (Lv14)
	■ 기동 병기
	Commander 1 (Lv18)
	■ 포대
	Gunner 2 (Lv14)


벤의 공격

벤: 더이상 봐주지 않겠다.

적의 기동 병기를 파괴한 일행은 안심하고 의사당으로 향하려 하지만 벤이 준비하고 있던 4개의 기동 병기가 나타나고 다시 전투에 들어가게 된다. 벤을 쓰러트리면 전투에 승리하게 된다.

벤: 제길, 어째서 난 승리할 수 없는 거지!
사유리: 저기에 벤이 있어! 빨리 잡아야 해!
앗슈: 벤...
벤: 나를 죽일 건가? 앗슈. 4년전, 아자드대령(アザド大佐)을 그 손으로 죽인 것처럼!
앗슈: !!
리라: 벤, 부탁이야, 더 이상의 전투는 무리야. 그만둬!
벤: 리라...난...
사리바슈: 저, 저건!
앗슈: 위험해! 녀석은 벤을 노리고 있어!
리라: 벤!

리라는 벤을 대신하여 공격을 받는다.


벤을 대신하여 공격당하는 리라

리라: 벤...
벤: 리라!
앗슈: 제길! 다시 온다!

2102년 6월 21일 PM4:00
「수도다카(首都ダカ)」

사리바슈: 리라.... 흐 흑 흑. 어째서...리라가...
토마스: 어때? 그리프.
그리프: 틀렸어...리라의 번처는 완전히 티져버렸어... 사체는 발견되지 않아...
토마스: 그래...제길! 어디의 어떤 놈인지 모르지만 너무하잖아!!
그리프: 어쨌든, 어떻게 해도 사리바슈를 위로할 수 없어
앗슈: 아아...



비통해 하는 사리바슈

리라를 잃은 사리바슈는 원통해 한다. 다른 방의 사람들과 이야기한 후 앗슈는 다시 사령실로 들어간다.

토마스: 리자! 참 좋은 일을 하고 있군! 사리바슈는 지금 그런 이야기를 할 상태가 아니야!
앗슈: 왜 그래?
파이크: 사리바슈가 혁명군에 맞서는 걸 단념하려 해.
앗슈: ...
사리바슈: ...이제 난 그만두겠어. 전쟁은, OCU와 혁명군이나 하라고 그래.
리자: 아니, 이제 OCU와 혁명군과의 전투는 결과가 나고 있어. 혁명군이 펜릴으로 OCU에게 협박한다면, 이 나라의 군사 정권이 탄생하게 돼. 당신은 그걸 허락한다고 말하는 거야!? 그만큼이나 이 쿠데타를 부정하고도!?
사리바슈: ...나에게 뭘 바라는 거야?
리자: 지금 혁명군을 저지할 수 있는 건 당신뿐이야. 당신의 협력이 필요해.
사리바슈: 넌 펜릴을 얻는 것만으로 좋은 거지!?
경호워: 보스, 큰일입니다! 벤이 디안공군기지에 나타났습니다!
사리바슈: 뭐야!
그리프: 벤이...
사리바슈: 으으으으!
토마스: 어이! 사리바슈! 어딜 가는 거야!
리자: 따라가자!

사리바슈는 흥분하여 밖으로 나가게 되고_사리바슈는

록키: 그만둬 사리바슈!
사리바슈: 조용히해! 비켜! 비키지 않으면 번처로 밟아버릴 거야!
토마스: 그러지마.
리자: 무슨 일이야!?
로즈웰: 사, 사리바슈가 디, 디안을 공격하려고 말을 듣지 않습니다!
사리바슈: 벤은 내가 죽인다! 단념하지 않아!
앗슈: 멈춰! 당신 혼자로 뭐 하려는 거야?
사리바슈: 혁명군을 쳐 부순다. 말은 필요 없어! 리자가 그러지 않았는가!
리자: 그러긴 했어! 하지만 싸우려면 준비가 필요해! 죽어 버리면...
사리바슈: 난 이제, 죽음같은 건 상관하지 않아!
사유리: 바보!!
사리바슈: !!
리자: ...!
사유리: 당신이 죽는다면 리라는 지금보다 더 슬퍼할 거야! ...그것도 모른다면 어서 벤에게 죽어버려!!
사리바슈: ...
사유리: 다...당신은 정말 바보야...흑...당신같은...바보가...있어서...흑..흑...
사리바슈: ...
리자: 사유리의 말을 알아듣는군, 사리바슈.
사리바슈: ...아아.
리자: 사령부에서 다시 한번 냉정하게 이야기해. 사유리, 올지마, 모두를 끌어 모았어.
사유리: ...응...
코디: 내가 같이 가지.
리자: 부탁해... 자 사리바슈, 가지.

디안으로 가려는 사리바슈를 사유리가 진정을 시킨다. 그리고 일행은 다시 사령부로 간다.

토마스: 진정했어? 사리바슈.
사리바슈: 아아...미안했어.
그리프: 하지만, 우리들만으로 혁명군을 물리칠 수 있을까?
코디: 혁명군은 리미안이나 다른 OCU기지의 전력을 디안에 집중해놨어. 디안만 쓰러트린다면 충분히 승산이 있어.
로즈웰: 하지만, 그...혁명군은 인터겐에게서 물자 보급을 충분히 받고 있잖아? 적의 전력에 미치지 못하는 우리로서는 작전을 세울 수가 없어.
메이란: 보급선을 끊으면 돼.
에이미아: 보급선?
메이란: 인터겐은 프라후마프트라(ブラフマプトラ)강의 기슭에서 혁명군에게 보급을 하러 와. 그 보급선을 끊는다면 혁명군의 전력은 더 이상 늘어나지 않아.
록키: 왜 직접 디안으로 옮기지 않지?
메이란: 인터겐은 되도록 사람들의 눈에 띄지 않으려 해. 재료를 운송하는 것도 위장한 화물선이다.
파이크: 다음 보급은 언제지?
메이란: 지금의 혁명군의 상태로 봐서는 하루 정도면 뭔가 접선이 있을 것 같아.
토마스: 잠복이라...
리자: 우리끼리 가자. 메이란, 보급 부대의 전력은 알고 있어?
메이란: 데이터에 접근할 패스워드는 있어. 변경되지 않았더라면 사용할 수 있을 거야.
사리바슈: 나도 가겠어.
메이란: 그만둬, 네가 다카를 떠난다면 중좌는 반드시 이곳을 빼앗으러 올 거야.
사유리: 그래. 이곳을 지켜.
사리바슈: ...



당신은 바보야!

앗슈일행은 사리바슈를 다카에 놔두고 인터겐의 보급선을 끊으러 강기슭으로 향하려 한다. 토마스는 사리바슈가 걱정돼 수도에 남아 있기로 하지만 록키와 로즈웰은 사라져 버렸다. 정비부스로 가면 로즈웰과 록키를 만날 수 있는데 로즈웰은 토마스와 있겠다 하고 록키는 앗슈의 힘이 되기 위해 같이 가자고 하며 모두 프라후마프트라강 기슭으로 향하게 된다.

MISSION 21 보급선 차단



강에 도착한 일행

코디: 정말로 이런 곳에 나타나는 거야?

메이란: 보급 받는 장소는 변경되지 않았을 거야.

사유리: 하지만 오래 기다렸어. 오늘은 보급이 이루어지지 않는 건가?

리자: 조심해! 뭔가 오고 있어. 역시 맞았어. 저 트럭은 보급 받은 물품을 운송하려는 것이야.

사유리: 봐!

메이란: 비행기로!? 제길! 지금까지는 수송기를 이용한 적은 없었어!

그리프: 이렇게 된다면 보급선을 차단할 수 없잖아.

출전 멤버	10인
적	번처
	Attacker 3 (Lv14)
	Gunner 2 (Lv14)
	Fighter 1 (Lv14)
	Commander 1 (Lv18)
	Veteran 1 (Lv19)
	차량
	Attacker 4 (Lv14)
	Driver 9 (Lv12)
	Gunner 1 (Lv14)
	지원포트
	Repairman 4 (Lv12)

리자: 나가자. 혁명군의 보급 부대를 공격하는 것도 효과는 있어.

이 전투에서는 토마스와 로즈웰이 빠지게 된다. 전투가 시작되면 보급품을 운송하려는 트럭이 강가로 갈 것이다. 그러니 유니트를 1~2개정도 보내서 먼저 파괴시킨 후 전투를 하자. 이 미션은 지형효과가 큰 숲이 많으니 아군은 숲에서 공격을 하도록하자. 적의 Veteran만 파괴시킨다면 간단하다. 출전 멤버가 적어서 그런지 그리 어렵지 않은 미션이다.

파이크: 컨테이너 안에는 뭐가 있지?

리자: 음...잘 안보여. 아직 다 못 실은 것이 있는 것으로 보여. 번처용의 무기와 파츠, 그리고 탄약...이 정도네. 특별히 중요한 물건은 없어.

파이크: 그렇지 않아. 이것들의 대부분은 OCU진영의 최신 장비다. 게다가...오, 전부 보지 못했던 타입의 무기잖아.

사유리: 인터겐의 제품이네.

파이크: 인터겐제라면 USN나 EC진영의 무기도 있을 것이다. 게다가 신형 병기를 개발하고 있었다는 사실도 옛날의 인터겐에는 없었어.

사유리: 그러면, 혁명군에게 무기를 제공하고 있는 인터겐과 도산했던 회사와는 관계가 없다는 거야?

리자: 어쨌든, 빨리 이곳을 떠나야 해. 보급부대가 우리들과의 교전을 혁명군 사령부에 연락하고 있을 거야.

파이크: 그래. 대화는 수도에 돌아가서 하지.



도대체 인터겐은?

2102년 6월 22일 AM3:00
「수도다카(首都ダカ)」

수도에 도착한 일행은 모두 아지트로 향한다.

사리바슈: 음, 보급선을 끊는 건 불가능한 건가?

리자: 상대가 수송기라서 바그쇼미티의 부대로는 불가능해.

토마스: 이런.

메이란: 그러나 오늘 혁명군의 수송부대를 습격했으니 인터겐도 보급을 잠시 중지 할거야.

코디: 지금이 기회겠지?

그리프: 하지만 디안을 공격하는건 쉽지 않아. 우리들만으로 어떻게 공격을 해?

로즈웰: 적을 혼란시킨다면 괜찮지 않겠습니까?

토마스: 뭔가 좋은 생각이 있어?

로즈웰: 네. 있는데. 지금 폭격기는 디안공군기지의 격납고에 들어 있습니다. 우선은 번처와 폭탄을 실은 수송기를 저공으로 날게 해...여기! 이 폭격기 격납고의 앞에 착륙시킵니다. 그리고...수송기의 폭탄을 폭발시켜서...격납고와 폭격기를 파괴해서 적을 혼란시키게 한다면 반드시. 반드시 기지는 손안에 넣을 수 있을 겁니다!!

토마스: 좋아. 로즈웰의 생각치고는 좋은 생각이야! 하하!

리자: 뭔가 좋아...이 기지에 전투기도 준비되었고, 레이더가 있는 대공포도 있어...

토마스: 하지만 갑자기 수송기가 돌격하리라고는 생각하지 못하겠지? 저공으로 침입한다면 성공의 가능성은 높아.

사리바슈: 하지만, 우린 수송기를 가지고 있지 않아.

죠이스: 수송기와 파일럿은 구할 수 있어.

에이미아: 자, 잠깐! 그럼 설마...

죠이스: 우리들이 제해암에서 훔쳐 온 수송기가 이 나라의 해안에 있어. 연료를 넣는다면 다시 날 수 있을 거야.

메이란: 파일럿은?

죠이스: 그것도 여기에...

에이미아: 잠깐 기다려! 초저공비행같은 곡예비행은 쉬운 게 아니야!

죠이스: 연료는 구할 수 있어? 사리바슈.

사리바슈: 어, 그 정도는 어떻게 할 수 있어.

토마스: 결정됐어. 준비를 끝내면 곧바로 출발하자!

에이미아: 잠깐~ 내 의견도 들어줘~

로즈웰: 괜찮습니다. 총해부의 수송기는 괜찮아서 공중분해같은 건 되지 않아요.

에이미아: 그런 문제가 아니야!

수송기를 얻으러 해안까지 가기로 한 일행은 모든 준비를 갖춘 후 해안으로 향한다.



로즈웰의 작전

MISSION 22 정체 불명의 적

파이크: 도착했어. 오호, 수송기와 애들도 있는데.
토마스: 수송기는 있는데...수송기의 주변에 있는 건 뭐야?
앗슈: 저 색은, 벤을 노리고 있는 전투 헬기와 같은데.
록키: 저들도 적인가...?
리자: 모르겠어. 잠시 상황을...
죠이스: 녀석들이 누구든지, 빨리 가자!
리자: 죠이스!! 기다려!
사유리: 죠이스!!
앗슈: 전투준비!


과연 적인가?

수송기 근처에 나타난 검은 부대...과연 적인지? 적은 중앙의 번처부대, 좌우의 번처부대 그리고 수송기근처의 차량부대로 되어 있다. 전투가 시작되고 차량을 공격하게 되면 차량은 도망을 가니 주의. 중앙의 번처부대를 먼저 파괴시키고 그쯤이면 좌우의 번처부대가 올 것이다. 좌측의 부대는 Gunner가 많으니 좌측부대부터 접근해서 처치하고 오른쪽 부대를 상대하면 간단히 클리어할 수 있다. 흩어져서 공격하기 보다는 한 부대씩 상대하자. 적의 Gunner는 접근전에 상당히 약하니 접근전으로 상대하자.

출전 멤버	12인
적	번처
	Fighter 4 (Lv16)
	Attacker 4 (Lv16)
	Gunner 5 (Lv16)
	Veteran 1 (Lv21)
	Commander 1 (Lv19)
	차량
	Gunner 3 (Lv14)
	Driver 6 (Lv14)
	지원포트
	Repairman 4 (Lv12)

토마스: 죠이스! 도대체 왜 그런 거야!?
죠이스: ...미안해.
토마스: 리라에게 원망이라도 받으려는 거야?
죠이스: ...
록키: 이놈들, 인식표, 신분증, 아무것도 없어...
토마스: 하지만, 장비로 봐서는 OCU의 것이야. 도대체 어떻게 된 거지?
죠이스: 살아 있는 놈은 없어?
토마스: 어, 몇명이 도망친 것 같아. 상처를 입은 녀석은.. 모두 자살했어.
죠이스: 자살...
토마스: 나도 믿어지지가 않아...포로가 될 바에 죽음을 선택하다니...
록키: 어쨌든 우리들의 일을 하자. 빨리 수송기에 연료를 넣어 수도에 돌아간다. 도와줘 죠이스.
죠이스: 어어...



전원 자살...

2102년 6월 22일 PM7:00 「수도다카(首都ダカ)」

수도에 도착한 일행은 사리바슈의 아지트로 향한다.

사리바슈: 늦었잖아. 무슨일 있었어?
리자: 어어, 조금...
토마스: 혁명군의 움직임은?
사리바슈: 지금은 없어. 디안을 감시하고 있는 나의 부하의 말에 의하면 오로지 방어 태세만 갖추고 있다고 하는데.
앗슈: 우리들의 습격을 알고 있는 건가?
사리바슈: 아닐 테지만, 주의하는 게 좋을 거야.
파이크: 디안공략을 서두르는 게 좋겠군. 토마스, 작전의 준비는 어때?
토마스: 맡겨둬!
로즈웰: 이 작전을 생각한 건 저에요!
토마스: 가만있어, 로즈웰.
사유리: 빨리 시작해.
토마스: 그래. 우리들은 3개의 부대로 나눈다. 수송기로 강행침입하는 에이미아의 부대, 수송기의 폭발후 사리바슈의 부대와 같이 정면 돌파하는 나의 부대. 정면 돌파가 확인된 시점에서 동쪽의 창고로 침입해 펜릴과 기안다장군을 확보하는 앗슈의 부대다.

(부대의 편성을 한다.)

토마스: 나와 앗슈의 부대는 밤 2시에는 출발해야 해. 작전의 시행은 내일 아침 6시다! 앗슈!
앗슈: 왜?
토마스: 지금의 시점에서는 너를 이 작전의 지휘관으로 한다.
앗슈: 내가!?
토마스: 넌 최후 그룹의 리더다. 당연한 거야.
앗슈: 하지만, 난...
토마스: 앗슈, 만약 우리들의 작전이 실패한다면, 니가 남은 도중을 이용하여 탈출을 한다. 좋아?
앗슈: ...알겠어.
토마스: 사리바슈! 적의 전력 분석은 할 수 있어?
사리바슈: 어, 패스워드의 출력도 할 수 있어. 폭격기 창고와 사령탑 부근의 2개의 정보가 있어.
토마스: 좋아! 작전회의끝! 각자 준비를 해!

모든 일행은 준비를 하러 가는데 록키가 앗슈에게 말을 건넨다.

록키: 앗슈.
앗슈: 왜? 록키.
록키: 조금 후에...정비장으로 혼자 와 줘...
앗슈: 준비하지 않고, 무슨 일이지?
록키: 그때 가서 이야기할께...



록키가 말하려하는 건?

경비장으로 가면 앗슈는 록키와 대화하게 된다.

록키: 왔구나...앗슈...
앗슈: 어어, 할말은 뭐지?
록키: 들어봐! 앗슈!
앗슈: 어? 어어.
록키: 넌...우리들에게 말하지 못하는 아픈 과거를 가지고 있어...그래서 누구를 만나더라도

생각을 가지고 대할 수 있는 남자다…그런 너를 보고 있는 중에 난…

앗슈: 잠깐 기다려줘, 록키, 근데…

록키: 너의 기분은 알고 있어…나의 기분을 받아 들일 거라고는 생각하지 않아…다만, 다음 전투에선 언제 죽게될지 모르니…그래서 죽기 전에 나의 기분을 너에게 전하려는 것 뿐이야…

앗슈: 록키…

록키: 아무말 하지마, 앗슈…

록키와 대화를 마친 후 거리로 나오면 록키에게 옛 상관(相棒) 그레니(グレニー)로부터 만나고 싶다는 편지가 전해지고 일행은 모두 디안공군기지로 향한다. 조편성은 사령실로 가면 다시 할 수 있다.

MISSION 23 디안기지(ディアン基地) 강습

디안기지로 향하는 에이미아의 부대는 적의 공격을 받으며 위험에 처하게 된다.

사리바슈: 괜찮을까? 적의 공격이 거센데…

토마스: 괜찮겠지, 어, 왔다!!

에이미아: 서둘러!! 지금부터 폭탄의 폭발 시간까지 수송기가 파괴되면 안돼!!

전투 멤버 배치

에이미아: 지금, 수송기가 폭파한다면 큰일이야! 폭파 시간까지 수송기를 지키자!!



폭격기 폭파

이번 미션에서는 앗슈일행은 출전하지 않는다. 우선 에이미아의 부대는 양쪽으로 나누어 접근하는 차량 2개와 번처 2개를 처치하고 5턴 동안 적의 공격을 막으면 폭격기가 파괴된다. 그리고나면 기동 병기 2대가 등장한다. 이때부터 토마스의 부대가 가세를 하게 되고 적의 포대 4개를 다 파괴시키면 스테이지를 클리어 하게 된다. 조편성시에 에이미아 부대에 주력을 둬서 기동병기를 파괴시키고 토마스부대는 기지내에 들어가서 순서대로 포대를 처치하면 된다. 남은 한 개의 포대는 기동병기가 있는 곳과 가까운 곳에 있으니 에이미아 부대가 파괴시키자.

토마스: 좋아, 끝냈어! 퍼드로부터 캔디에게! 작전의 다음 단계를 시작해라! 건투를 빈다.

앗슈: 알겠다!!

토마스: 앗슈…잘해라.

「장관실(長官室)」

기안다: 더 이상 버틸 수 없나?

출전 멤버	8인 + 4인(NPC)
적	번처
	Gunner 2 (Lv16)
	Attacker 2 (Lv16)
	Verteran 1 (Lv21)
	Commander 1 (Lv22)
	차량
	Gunner 8 (Lv16)
	포대
	Gunner 4 (Lv17)
	기동 병기
	Gunner 2 (Lv17)

벤: …예.

기안다: 인터겐본부로 향한다. 헬기를 준비해라.

벤: 계속하실 작정이십니까!? 혁명은 실패했습니다!

헨셀: 여기서 멈춘다면 아무런 의미가 없어, 벤.

기안다: 헨셀이 말한 대로다. 우리들에게는 펜릴이 있다.

벤: 펜릴!! 하! 장군은, 폭격기로 수도를 파괴한 것에 만족하지 않고, 그런 이상한 장치를 작동하려 한다는 말입니까?

기안다: 모두 조국을 위해서다.

벤: 아닙니다!! 그건 이 나라를 파괴시키는 것밖에 되지 않습니다.

기안다: 이 나라가 멸망한다면 다른 나라를 점령하면 된다. 펜릴에는 그런 힘만이 존재한다.

벤: …!!

기안다: 헬기를 준비해라!!벤!

벤: …예.

기안다: 너도 같이 와라.

헨셀: 아니, 난 다른 게 준비되어 있어. 그럼 다시 만나지, 장군.

앗슈: 토마스의 부대로부터 연락이 왔어! 우리 차례다!



도망치려는 벤과 기안다

디안공격의 작전이 거의 성공하게 되고 이제 앗슈부대의 순서가 오게 되었다. 셋업과 세이브를 한 후 공격을 시작하자. 셋업에서 원거리 유니트에게 대공무기를 장비시켜 놓고 시작하자. 모자라는 아이템이나 무기는 온라인상점을 이용하여 보급하면 된다.

MISSION 24 추격



기지에 침입한 앗슈부대

앗슈: 목표는 시스템의 발견과 벤, 기안다를 붙잡는 것이다! 신중을 기하고 가자!

기안다: 아직 뜨지 않는 거냐!?

아로루데슈병사: 예, 엔진의 상태가 좋지 않아서…

기안다: 빨리 해!

벤: …

앗슈: 펜릴은 창고 어딘가에 있을거야! 문을 부셔서 확인해라! 가자!!

전투가 처음 시작하면 앗슈부대만이 전투에 참가하지만 벤에게 가까워지면 적들이 나타나고 토마스와 에이미아 부대도 참가한다. 유니트 한 개를 전진시켜 적들을 불러낸 다음 지원 부대와 합세하여 번처들과 기동 병기를 파괴하자. 계속하여 벤에게 가까워지면 기안다의 헬기가 고쳐져서 떠나려는 순간 벤이 기안다의 헬기와 창고 한 곳을 폭파시키고 모든 혁명군에게 항복할 것을 명령한다.

벤: 아아..아로루데슈…

병사: 엔진이 회복됐습니다. 발진합니다.

기안다: 음.

병사: 장군 저길!

기안다: !? 뭐야! 벤!

출전 멤버	12인 + 1인(NPC)
적	번처
	Gunner 3 (Lv16)
	Attacker 4 (Lv16)
	Fighter 4 (Lv16)
	Ven (Lv23)
	기동 병기
	Commander 1 (Lv22)
	Attacker 1 (Lv16)
	전투기
	Gunner 4 (Lv16)
	헬기
	Guwianda (Lv17)
	문
	Door 4 (Lv1)

사리바슈: 벤!!

벤: 모든 혁명동지에게 알린다. 혁명은 실패했다!! 제군들은 무기를 버리고, 더 이상 전투를 멈추어라. 그러나 낙담하지 말아라! 이 순간부터 새로운 혁명은 시작된다! 이제까지는 꿈같은 것이었지만, 다음 번에는 반드시 달성할 수 있을 거라 믿고 살아 남아라!

앗슈: 기다려!! 벤!!

사리바슈: 긴장을 풀지마라!! 아직 항복하지 않은 녀석도 있어!

벤은 기안다장군이 탄 헬기와 펜릴을 파괴시키고 사라진다. 남은 유니트를 모두 파괴시키면 클리어 된다.


벤이!?

토마스: 끝난 것 같은데...

사리바슈: ...

에이미아: 어떻하지?

사리바슈: 그의...벤의 노래 소리가 들린 것 같아.

에이미아: 노래?

사리바슈: 벤이 옛날에 자주 리라에게 불러주었던 노래다...신이 아닌, 어머니의 대지에 노래를 받친다...그런 내용의 노래지...

사유리: 리자!

2102년 6월 23일 PM 2:00 「디안공군기지(ディアン空軍基地) 장관실(長官室)」

리자: 어떻게 됐지?

코디: 안돼. 원형을 복귀시킬 수 없어.

사유리: 하지만, 파편의 일부에서 펜릴에 있었던 걸 확인할 수 있어.

리자: ...그래...

죠이스: 펜릴을 날려버린 건 벤?

메이란: 아마 그럴 거야. 중령은 혁명이 자신의 이상과 다르다는 걸 알게 됐다고 생각해.

그리프: 그래서 기안다장군을...

에이미아: 하지만 벤은 기지에서 탈출했어. 혁명군의 1개 중대정도의 병사가 같이 갔어.

죠이스: 그녀석, 다시 할 생각인가...

앗슈: 1개 중대정도의 전력으로는 승리할 수 없어. 설득할 기회는 있을 거야.

토마스: 좋아, 또 한번 하지!

사리바슈: 아니, 너희들은 모두 이 나라를 빠져나가라.

앗슈: 사리바슈!

사리바슈: 여기서부터는 나와 벤의 개인적인 문제다.

그리프: 그런건만은 아니잖아?

사리바슈: ...이유야 어쨌든, 지금까지 협력해준 것은 고마워...하지만...하지만, 너희들의 얼굴을 보면...리라...리라가 생각나서...힘들어.

그리프: ...

사리바슈: 부탁해...

토마스: ...알겠어. 사리바슈.

사리바슈: ...미안해...

리자: 여기에서라면 제해함에 연락이 가능해. 보네아까지 가자. 보네아까지는 수도의 지하철도를 빌려서, 괜찮겠지?

사리바슈: 어.

리자: 연락은 내가 할께. 출발은 내일 할테니 모두 오늘은 충분히 쉬지.

일행은 모두 숙소로 돌아가 쉰다.



사리바슈의 결심

2102년 6월 23일 PM 11:00 「리자의 방」

코디: 자신이 바라는 대로 펜릴이 이 세계에서 없어졌지. 리자.

리자: ...OCU는 이 나라를 방관하지 않아.

코디: 그래. 지금보다 속국 의식을 강화시키려 할 거야.

리자: 우리들이 한건, 이 나라를 지금보다 더 가난한 나라로 만들었는지 몰라. 인류가 한 개의 국가로 된다면 모든 문제가 해결될텐데...내가 마치 OCU의 이상을 이행하는 인간으로만 보여.

사유리: 리자...

리자: 하! 오늘까지 적이었던 이 나라의 미래가 걱정이니...정보부원으로 실격이야...

코디: 틀림없이 그렇지.

사유리: 무슨 말이야! 코디.

코디: 하지만 인간이라면 그래야지, 리자. 만일 니가 지금의 일에 아무것도 느끼지 못하는 인간이라면 내가 너를 죽이고 싶어 할 거야.

리자: ...

코디: 넌 괜찮은 여자야.

사유리: 꼭 내가 냉혈한 것처럼 들리는데.

리자: 그런게 아니야. 네가 사리바슈의 앞에서 보여준 모습은 진실됐어...

사유리: 고마워, 리자.



인류가 한 국가라면...

「토마스의 방」

로즈웰: 상관, 정말로 이 나라를 떠나지 않으면 안됩니까?

록키: 넌 가기 싫은 거야?

로즈웰: 음~ 뭐라 말하지...그.. 어떻게 되든, 그래 어떻게 되든, 지금 떠난다면, 가지 않으면 안됩니까? 네-상관?

토마스: 뭐가 "네~상관"이야? 냉큼 잠이나 자!

록키: 로즈웰의 기분은 나도 알아...토마스, 어떻게 할 수 없어..?

토마스: 별수 없지!...난, 지금 떠나고 싶지않아. 하지만, 사리바슈가 우리들을 필요로 하지 않는 이상 무리다!

로즈웰: 하, 하지만...

토마스: 조용히해! 더 이상 듣기 싫어! 난 잔다.

록키: ...



떠나야 하나요?

「격납고(格納庫)」

죠이스: 이런 곳에서 뭐하는 거야?

에이미아: 보시는 대로. 기체정비.

죠이스: 더 이상 전투가 필요하지 않잖아?

에이미아: 알아. 하지만 이번 일로 이것만이 자신의 목숨을 지키는 길이란 걸 알게됐어...그래서 손보는 거야.

죠이스: 오~ 그래. 그래.

에이미아: ...

죠이스: 뭐야. 화났어?

에이미아: 죠이스, 너 아직 리라를 잊지 못하는 거야?

죠이스: 느닷없이 뭐야.

에이미아: 알아. 넌 무리하고 있어. 나만이 아닌, 모두가 알고 있을 거야.

죠이스: 내일...내일...이 나라를 떠난다면 뭐든지 깨끗이 잊어야지.

에이미아: 죠이스...



잊어야지

「장관실(長官室)」

메이란: 난, 이번 쿠데타에 관계되는 책임이 있어. 나를 받아 줘.

사리바슈: 그래, 좋을 대로해라. 단, 각오는 해둬야 해. 지금부터 OCU가 엄청난 공격을 할거야.

메이란: 알고 있어.

앗슈: 사리바슈.

사리바슈: 앗슈인가.

앗슈: 나도 이 나라 사람이다. 그러니 이곳에 남을 수 없어?

사리바슈: 안돼.

앗슈: 어째서!?

사리바슈: 너에게는 돌아갈 곳이 있을 것이다.

앗슈: ...

사리바슈: 이제 이 나라는 지금 이상으로 힘들어져...너에게는 나나 벤같이 쓴맛을 보게 하고 싶지 않아...

앗슈: ...

토마스: 준비가 됐으니 우선 수도로 향하자.

죠이스: 뭐 그렇게 준비할 것도 없었어.

이제 일행은 모두 전투준비를 하고 수도로 향한 후 지하철도로 이동한다.

MISSION 25 잠복

사리바슈: 보네아까지는 같이 가준다.

토마스: 기분이 이상해?

사리바슈: 무슨 말이야?

토마스: 사실은 우리들을 보내고 싶지 않은 거지? 응?

사리바슈: 뭐야. 너의 얼굴을 보는 것도 끝이야. 그 시간을 기다렸어.

토마스: 아아, 그래. 그럼 제군들, 준비는 됐겠지?

일행은 모두 보네아로 향하는 도중..



갑작스런 폭발

사리바슈: 윽!! 이런...도대체 뭐야...

적들이 등장한다.

사리바슈: 벤인가!?

파이크: 잠복해 있었던 것 같아!

토마스: 으아, 엄청난 부대인데!

갑작스런 적의 출현, 적은 모두 3개씩 구성된 4개의 부대인 기동 병기들이지만 그리 어렵지 않다. 가까이가지 않는 이상 적은 우리를 공격하지 않으니 가까이 있는 1부대씩 순서대로 파괴시켜나가면 간단히 클리어할 수 있다. 기동 병기는 격투유니트로 파괴시키는 것이 가장 효율적이다.

출전 멤버	12인
적	기동병기
	Attacker 5 (Lv19)
	Gunner 6 (Lv19)
	Commander 1 (Lv24)

앗슈: 벤은 어디 있지?

자우넬대장: 여기에는 없다. 우리들은 중령의 명령에 따라 너희들을 기다렸다.

앗슈: 그렇다면, 지금 벤이 어디에 있는지 알고 있나?

자우넬: 내가 그걸 말 할 거라 생각 하나?

토마스: 그만둬. 그 녀석의 입을 열게 하는 것 보다 이걸 보는 게 빨라. 벤이 있는 곳이 적혀 있는 지도야. 그 녀석의 기동 병기의 콕피트(コクピット)안에 있었어.

자우넬: 으...

사리바슈: 그래 좋아. 그 녀석을 놔줘라.

토마스: 그래도 괜찮겠어?

사리바슈: 그래. 어쨌든 여기에서 나가자.

앗슈: 이 구멍은 어디로 이어지지?

사리바슈: 예전에 재료 수송로였으니, 아마 지상과 연결됐을 거야.

토마스: 여기서 나간 뒤가 문제야. 그 후, 어떻하지?

사리바슈: 그 후의 일은...일단 수도로 돌아가서 결정하자.



벤의 공격

일행은 지하철도내에서 수도의 사령실로 향한다.

2102년 6월 24일 PM1:00 「수도다카(首都ダカ)」

토마스: 벤은 또 싸울 작정인가 봐. 설득할 방법은 없어?

사리바슈: 그의 전력을 모두 없애지 않는 한 무리야.

죠이스: 그렇다면, 해봐야지.

그리프: 무슨 말을 하는 거야?

죠이스: 우리들의 최후의 일. 벤이 있는 곳을 아니까 벤의 중대를 전멸시키면 되.

사유리: 하지만 그 대장을 놔줬으니 더 이상 그곳에 없지 않겠어?

파이크: 반대로 우리를 기다리고 있을지 몰라. 가보는 것도 방법이야.

록키: 이 지도에 있는 장소를 알아...?

사리바슈: 어...물론이지.

토마스: 그렇게 결정했으니 빨리 하자. 리자, 나라에 돌아가는 것이 조금 늦어져도 괜찮겠지?

리자: 그래. 나도 벤과 다시 한 번 이야기를 하고 싶으니 괜찮아.

일행은 전투준비를 한 후 사리바슈를 따라간다.

MISSION 26 앗슈의 과거

앗슈: 여긴…

사리바슈: 여기는…나와 벤의 아버지가 노동자로 일했던 공장이다…그때 이 나라에는 실업자나 빈곤으로 죽는 인간은 거의 없었다…

앗슈: …

사리바슈: 그러나 20년이 지나도 이 모양이다…결국 OCU에게 이용당하는 걸 느끼지 못하고, 눈앞의 이익만 쫓는 우리들이…이 나라의 모든 사람이 바보였던가…정말…무엇인가…

파이크: 그렇다고 쿠데타를 일으킨다고 해결되는 건 아니지. 그렇지 앗슈? 너도 그렇게 생각해서 아자드대령을 죽인거지?

앗슈: …알고 있었어?

파이크: 잠입하는 나라의 역사는 알아야지. 4년전, 이 나라에서 일어난 쿠데타 미수사건(未遂事件)과 그 리더였던 아자드대좌의 죽음에 대해…

그리프: 그만둬! 더 이상 말하지마!! 그런 일을 지금에 와서 이야기하면 뭐해!!

앗슈: 괜찮아, 그리프

그리프: 앗슈…

앗슈: …4년전 그날, 난 훈련중 명령을 받고 정글안으로 갔다…



4년전

아자드대령: 무카제중위는 어떻게 된 거냐?

앗슈: 중위의 번처는 다리 부분의 밸런스 고장 때문에 정체했었습니다. 중위는 그때에 머리 부분을 강타하여 기운을…

아자드대령: 그래서 대신 네가 온 것인가.

앗슈: 그렇습니다.

아자드대령: 어쨌든 좋다. 그럼 따라와라 소위.

앗슈: 예.

앗슈는 대좌를 따라간다.

앗슈: 대령, 훈련 코스에서 벗어났습니다. 코스로 돌아갑시다.

아자드대령: 아니다, 그럴 필요는 없다. 우리들은 벤소좌의 부대와 합류해서, 디안공군기지를 습격한다.

앗슈: !!

아자드대령: 너도 와라 앗슈. 같이 이 나라를 OCU의 지배에서 구출해 낸다.

앗슈: 그런, 그런 건 성공하지 못합니다.

아자드대령: 우리들에게는 강력한 배후자가 있다. 반드시 성공한다.

앗슈: 안됩니다. 쿠데타를 멈춰 주십시오!! 지금 당장 기체에서 내려 주십시오 대좌.

아자드대령: 날 막을 생각인가. 그래 좋다. 실력으로 막아 봐라!

앗슈: 으아아아아아아아!

앗슈는 대령을 쓰러트리고

앗슈: 대령…

대좌의 파괴된 기체가 앗슈를 공격한다.

앗슈: 기운을 차렸을 때, 난 대령의 최후의 공격으로 쇼크를 받아 그때의 기억을 잃어버렸었어. 군은 내가 대령을 죽인 사실만으로 나를 군에서 추방시켰어…내가 그때의 기억을 되찾은 건 그후의 일이야…

록키: 기억을 되찾았다면…왜 그일을 누구에게도 말하지 않았지?

앗슈: 그때 난 대령이 쿠데타를 성공시키는 편이 낳았을지도 모른다고 생각하고 있었어…그게 이 나라를 위하는 것 이였을지도 모른다고…

록키: …

앗슈: 그후 난 오스트리아의 OCU군에 들어갔어. 단지 먹고 살기 위해서 였어. 그러나 난 이 나라에…외면한 조국에 배치되었어…

사리바슈: …

사유리: …!! 센서에 동력 반응이! 벤의 부대가 움직이기 시작했어!

파이크: 우리들을 발견한 모양이네.

사리바슈: 자, 가자!!

출전 멤버	12인+1인(NPC)
적	번처
	Attacker 2 (Lv17)
	Gunner 3 (Lv17)
	Fighter 4 (Lv17)
	Veteran 1 (Lv23)
	차량
	Attacker 6 (Lv17)
	Gunner 2 (Lv17)
	포대
	Gunner 3 (Lv17)
	지원포트
	Repairman 3 (Lv16)
	기동 병기
	Attacker 1 (Lv17)
	Commander 1 (Lv24)
	Ven (Lv24)

벤: …왔구나…

앗슈의 과거가 밝혀지게 되고 벤과의 전투가 시작된다. 먼저 다리 뒤에 있는 포대를 없애 원거리 공격을 차단시킨 후 왼쪽루트를 통해서 벤에게 다가가자. 적의 숫자는 많지만 적을 끌어내서 공격하고 회복시켜주는 방식으로 한다면 그리 힘들지 않다. 벤에게 다가가면 이벤트가 발생하고 벤은 도망친다.

그리프: 뭐, 뭐야?

벤: 아니…저런 것이…

리자: 제해암! 응답하라! 아로루데슈령내에서 지금 발사된 로켓을 포착하고 있는가!?

OCU병사: 여기는 제해암, 감시위성을 통해서 정보를 입수했다. 발사된 로켓이 핵미사일은 아닌 것 같다.

리자: 설마…펜릴..



발사되는 로켓트

벤은 도망쳐 버린다. (벤을 파괴시켜도 도망친 걸로 된다)

앗슈: 벤의 기동 병기는 도망갔군…리자, 방금 그 로켓은 정말로 펜릴이 끌어간 건가?

리자: 아마…맞을 거야.

앗슈: 인터겐은 로켓까지 준비하고 있는 건가.

리자: 그렇게 간단한 게 아니야. 펜릴탑재에 대응한 로켓을 만드는 건, 몇개월 전부터 이 나라에서 준비를 하지 않으면 안돼.

앗슈: 그럼, 그 로켓은 누가 쏜 거지?

리자: 모르겠어. 이 나라에서 뭐가 일어나는 있는 거지…난 더 이상 아무것도 모르겠어…

사리바슈: 펜릴을 멈출 방법은 있어?

리자: 펜릴을 지상에서 조종하고 있는 사람이 있어. 그게 벤인지 누구인지 알지 못하지만.

사리바슈: 우선 벤을 추격해야겠군. 여기에 캠프를 치자.

2102년 6월 25일 AM4:00「보급부대캠프(補給部隊キャンプ)」

파이크: 혁명군이 우주 로켓을 가지고 있는 건 아닐 거야. 그걸 쏜 건 인터겐이겠지.

사유리: 인터겐이 이 나라의 안에 있다니…



펜릴이...

그리프: 하지만 그들에게는 펜릴에 대응한 무인병기따위는 가지고 있지 않잖아?

리자: 펜릴이 인공위성을 뺏는 것만으로도 큰 일이야. 그 로켓에 펜릴이 놓이게 되게 된다면 가능하겠지만.

로즈웰: 펜릴을 어떻게 멈추는 게 좋겠습니까?

파이크: 시스템을 움직이는 건 사람의 손으로밖에 할 수 없어. 그렇지? 리자.

사리바슈: 움직이는 건 벤인가?

리자: 난 그렇게 생각하지 않는데...

파이크: 하지만, 누군가 펜릴을 움직이는 건 확실해.

토마스: 어떻게든, 벤을 잡을 필요가 있어. 사리바슈. 벤의 아지트는 알아?

사리바슈: 어...아로루데슈군의 오래된 무기 집적장(武器集積場)이야. 하지만, 너희들은...

토마스: 어이, 그건 말하지마. 알지만, 이건 우리들도 관여하지 않으면 안될 일이야.

사리바슈: ...알겠어.



벤에게로

전투준비를 갖춘 후 벤이 있는 곳으로 사리바슈의 안내를 받고 떠난다.

MISSION 27 벤의 최후

2102년 6월 25일 AM5:00

헨셀: 호오, 벤. 겨우 나의 선물을 사용하게 됐군.

벤: 펜릴을 사용하여 혁명을 성공하는 걸 난 허락하지 않는다. 이제 널 이걸로 죽인다.

헨셀: 즐겁게 기다리고 있어.

사리바슈: 내가 가서 벤과 얘기할게.

코마스: 에? 어이! 잠깐 기다려!

사리바슈: 난 진실을 알고싶어. 벤이 펜릴을 움직이는 건지 아니면 녀석은 누군가에세 조종당하는 것인지...

토마스: 대답하지 않고 쏠지도 몰라.

죠이스: 토마스 보내줘.

토마스: 하지만...

죠이스: 부탁해...

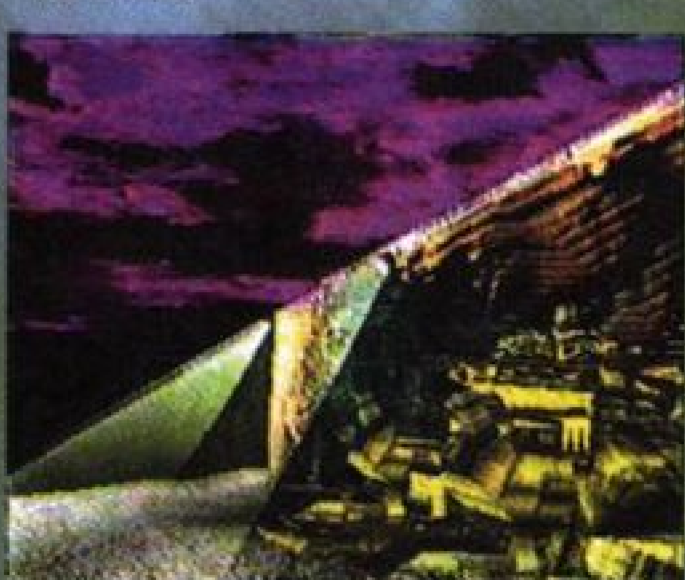
사리바슈: 벤!! 어디에 있냐!? 나다! 사리바슈다! 나와라! 벤!

벤이 나온다.

사리바슈: 벤...

벤: 당신과 이야기할 건 없어. 꺼져, 꺼지지 않는다면 공격하겠다.

사리바슈: 한가지만 알려줘라. 벤. 펜릴을 움직인 건 너냐?


벤의 등장

벤: 그런 걸 들어서 뭐해.

사리바슈: 펜릴을 사용하는 인간을 내가 죽여버린다.

벤: ...

사리바슈: 펜릴을 사용하는 걸 너도 바라지 않는다면, 나와 같이 인터겐을...

벤: 웃기지마. 사리바슈! OCU의 속국에 있는 걸 달갑게 여기고 있는 너와는 손을 잡지 않아!

사리바슈: 아니야! 그게 아니야!! 벤!

벤: 모두 전투개시!!

토마스: 모두 가자!!



벤을 설득하는 사리바슈

벤을 설득하려는 사리바슈의 계획은 실패되고 벤의 부대에게 공격을 받게 된다. 우선 전진하지 말고 양쪽에서 공격을 시작하는 번처부대를 처치한 후에 진행하자. 중앙의 번처는 움지이지 않으니 걱정은 하지말자. 중앙으로 가다보면 벤이 기동병기를 타고 건물에 등장하는데 공격사정거리가 9칸이나 되는 강력한 무기를 지니고 있으며 HP는 1777이나 된다. 굉장히 강하고 처치할 좋은 방법도 없지만 그래도 격투유니트로 공격하는 것이 최선책이다. 벤의 기체를 파괴시키면 적의 전투기가 나타나 벤을 죽여버리고 도망친다.

적	
	■ 번처
	Fighter 3 (Lv19)
	Attacker 2 (Lv19)
	Gunner 6 (Lv19)
	Super 1 (Lv25)
	■ 차량
	Gunner 4 (Lv19)
	Attacker 1 (Lv19)
	■ 포대
	Gunner 4 (Lv19)
	■ 지원포트
	Repairman 2 (Lv18)
	■ 기동병기
	Ven (Lv24)

사리바슈: 벤...

벤: 뭐하고 있어...죽여라.

사리바슈: 난 리라를 잃었어...너까지 잃고 싶지 않아...

벤: 잃은 게 아니야.

사리바슈: 뭐라고?

전투기가 나타나 벤을 죽이고 달아난다.

사리바슈: 벤...

죠이스: 벤은 이제...

앗슈: ...

벤: 윽...사리바슈...

사리바슈: 정신차려!!


벤을 죽이는 전투기

벤: 리라는...집적소 안에 있어...의식은 돌아오지 않았지만...살아 있어...
사리바슈: 뭐라고!?
죠이스: 내가 가볼게!
벤: 사리바슈...틀렸던 건...나였던 것 같아...
사리바슈: 괜찮아...괜찮아. 뒤는 나에게 맏겨라. 괜찮겠지.
벤: 아...앗슈!
앗슈: 여기있어.
벤: 펜릴을...펜릴을 파괴 시켜줘...그건...이 세계에 있어서는 안될 병기다...
앗슈: ...왜 나에게?
벤: 이 나라에서 일어났던 두 번의 쿠데타를 저지할 수 있었던 건 너뿐이다...그래서...
앗슈: ...알겠어...
벤: 사리바슈...
사리바슈: 왜?
벤: 이 나라를...리라를... 부탁해...
사리바슈: 벤!? 벤!!...아아...뭐야...흑...흑...난...벤...
죠이스: 리라다! 리라를 찾았어!!

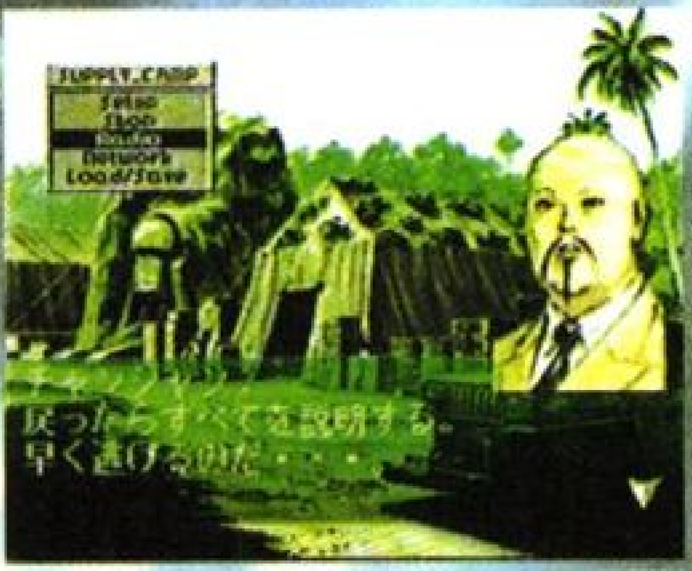


마지막 부탁을 하는 벤

2102년 6월 25일 PM2:00「보급부대캠프(補給部隊キャンプ)

사리바슈: 리라...
리라: ...
에이미아: 상처는 말끔히 손봤어.
죠이스: 의식은 돌아왔어?
에이미아: 여기서는 힘들겠어. 병원에 가지 않으면...
토마스: 그러면 빨리 병원으로 데려가자.
로즈웰: 하지만~펜릴은 어떻게 합니까? 벤은 펜릴의 작동장비같은 건 가지고 있지 않았어요.
사리바슈: 펜릴의 일은 OCU에게 맡긴다. 리자. OCU군과 연락해서 인터겐을 공격할 것을 요청해.
앗슈: 사리바슈!
사리바슈: 너의 기분은 알아. 하지만, OCU의 힘이 없다면 더 이상 어쩔 수 없어.
앗슈: ...
리자: 알겠어. 위성회선을 통해서 찬잔장군에게 지원을 요청할게.

리자는 찬잔에게 연락을 한다.



OCU의 계획은?

찬잔: 무사한가, 대위?
리자: 괜찮습니다. 그것보다...
찬잔: 알고 있다. 펜릴을 실은 위성은 이쪽에서도 포착하고 있다.
리자: 그럼 바로 위성파괴미사일을 실은 전투기를...
찬잔: 그럴 필요는 없다. 펜릴이 움직인 건 예정된 행동이다.
리자: 지금...뭐라고?
찬잔: 리자. 빨리 아로루데슈에서 탈출해라. 지금부터 본격적인 테스트가 시작된다.
리자: 테스트?
찬잔: 돌아오는 즉시 알려주겠다. 빨리 도망쳐라......
리자: 장군!! 장군!!...
사유리: 장군은 무슨 말을 한 거지...?
로즈웰: 상관! 크, 크, 큰일입니다. 저, 적이 접근하고 있습니다!
토마스: 적!? 혁명군은 전멸했잖아!?
리자: !!인터겐...
죠이스: 인터겐이 공격을 하는 건가?
에이미아: 어떻하지?
토마스: 싸워야지!! 사리바슈! 출격하자!
사리바슈: 알겠다. 나도 나간다!

일행은 인터겐과의 전투를 위해 준비를 한 후 전장으로 향한다.

MISSION 28 무인병기등장

토마스: 인터겐의 병사가 있어?
리자: 없더라도 괜찮아. 펜릴이 있다면...
에이미아: 펜릴이 조작하고 하고 있는 무인병기?
리자: 인터겐이 수일전에 펜릴을 손에 넣었다면 무인병기는 쓰여질리 없어. 하지만...
코디: 적부대를 포착했어!!

인터겐의 부대를 맞으러간 일행은 무인병기임을 알게 되고_적의 숫자는 그리 많지 않으나 적의 전투기가 굉장한 위력을 지닌다. 전투가 시작되면 우선 좌측의 숲으로 움직여 지형효과를 높여 놓자. 적의 전투기와 헬기는 이동력이 좋기 때문에 3턴정도면 아군에게 다가올 것이다. 전투기가 가까이 오면 원거리공격이 좋은 유니트로 대공무기를 사용하여 전투기를 다 파괴시킨후 다가오는 적의 번처와 기동병기를 모두 파괴하면 클리어하게 된다. 셋업시 반드시 대공무기를 장비시켜 오자.



무인병기

출전 멤버	■ 2인+1인(NPC)
적	■ 번처
	Fighter 4 (Lv21)
	Attacker 1 (Lv210
	Super 1 (Lv27)
	■ 차량
	Attacker 5 (Lv21)
	Gunner 2 (Lv21)
	■ 전투기
	Gunner 4 (Lv21)
	■ 헬기
	Gunner 2 (Lv21)
	■ 기동병기
	Commander 2 (Lv26)

토마스: 제길...녀석들에게는 큰 손실이 아니겠지...
헨셀: 볼 일이 있는데.
리자: 누구냐!?
헨셀: 전 인터겐의 책임자인 헨셀입니다. 지금 펜릴을 통해서 당신들의 무선에 끼어들고 있습니다.
사리바슈: 인터겐!! 이 녀석!! 네가 벤을!!
헨셀: 벤의 일은 안타깝습니다. 지휘관으로서의 실력은 기안다보다 뛰어난데.
리자: 펜릴은 너희들 인터겐이 만들었나?
토마스: 뭐라고!?
헨셀: 역시 찬진의 부하. 꽤 날카로운데요. 예측한대로 펜릴은 우리들이 만들어낸 걸작입니다.
리자: 이 나라를 펜릴의 시험장으로 할 계획이지...



헨셀의 등장

헨셀: 그렇습니다. 그러니 제군들에게는 지금 바로 이곳에서 달아날 것을 전합니다. 테스트 프로그램에는 없는 정보가 있게 되면 데이터 오류가 발생하니까. 그럼...
토마스: 기다려!

「보급부대캠프(補給部隊キャンプ)」

리자: 역시 그랬어. 펜릴은 이 나라에서 실용시험을 하기 위해 나오게 된 거야.
에이미아: 실용시험?
리자: 펜릴이 조작하는 무인병기가 인간이 조작하는 병기를 이길 수 있는지의 실험이야.
메이란: 그럼 우리들이 일으켰던 쿠데타는...
파이크: 펜릴은 쓰려고 만든 위장공작이였지.
리자: 펜릴을 제조하여 나오게 된 게 쿠데타군이라 생각하게 만든다면 OCU에게 아무런 의심도 받지않아...
파이크: 그래서 여기까지 OCU군과 펜릴의 대전쟁이라 하는 테스트가 시작된 거지. 이 나라에서!
토마스: 테스트가 끝난다면 펜릴과 쿠데타군을 모두 처분해서 증거를 완전히 없애는 건가... 이런 비열한 작전은 들어본 적이 없어!
록키: 뭔가 좋은 방법이 없어...?
앗슈: 로켓이 발사된 장소까지 가보자. 뭔가 방법이 있을지도 몰라.
사리바슈: 이제 됐어!
토마스: 사리바슈!...
사리바슈: 이제 됐어...너희들은 여기까지 잘 와줬어...그러니 빨리 이 나라에서 달아나라...
앗슈: ...
리자: 먼저 제해함에 연락을 해볼게. 펜릴의 움직임을 알지도...

일행은 제해함으로 연락을 한다.

OCU병사: 방금전에 정체불명의 부대로부터 선전포고 메시지를 받았다. 우리군은 해방된 OCU기지의 전력을 가세해 아로루데슈에 급행중의 남시나(南シナ)함대로 대처할 예정.
리자: 남시나함대...규모가 너무 커...
사리바슈: ...
OCU병사: 적부대의 규모가 거대하다는 것이 정찰기에 의해 확인되어 있다. 파견수는 이걸로도 충분하지 않을 수도 있다.

연락을 받은 일행은 보급부대를 떠나려하고...

사리바슈: 어쨌든, 너희들은 한시라도 빨리 이곳을 떠나라.
토마스: 넌 어떻게 할건데?
사리바슈: 수도에 돌아가 수비를 단단히한다. 일반인에게는 국외로 도망갈 수단을 만들어줄 작정이야. 이제, 그럴 시간이 있을지 모르겠지만...
앗슈: 난 단념하지않아! 난 벤과 약속했어! 펜릴은 내가 없앤다!!
사리바슈: 않돼! 멈추려하다 죽을 게 뻔해!
토마스: 아....어이, 록키, 로즈웰, 출격준비다.
사리바슈: 토마스!!
리자: 사유리, 천잔장군에게 편지를 써. 「인터겐본부로 향합니다」라고.
사리바슈: 리자까지...
토마스: 하하하, 사리바슈! 네가 졌어!
리자: 펜릴을 없애는 것이 나의 일이야. 너에게 방해는 받지않아.
앗슈: 이해해줘, 사리바슈.
사리바슈: 아....그래! 더 이상 말릴 수 없군!...알겠어! 고마워, 모두.
조이스: 그렇게 결정됐으니 전투준비다!!

사리바슈의 만류에도 불구하고 일행은 모두 인터겐공장으로 향한다.



인터겐으로!

MISSION 29 인터겐공장



인터겐공장에 도착한 일행

조이스: 이 녀석들 모두 무인병기인가?
사유리: 이렇게 많은 무인병기를 만들려면 오랜 시간이 필요해. 도대체 언제부터 계획이 시작된 거지...
그리프: 어떻하지?
파이크: 우리가 본 로켓발사대는 지하에 있는 것 같아. 어딘가에 침입로가 있을 거야. 그곳으로 지하에 침입하자.
코디: 하지만 적의 수가 많아. 돌파할 자신이 없어.
앗슈: 그래도 할 수밖에 없어...
토마스: 사리바슈! 늦었잖아!
사리바슈: 미안해. 리리를 수도까지 데려다줘서.
조이스: 너의 부하는?
사리바슈: 보급대말고는 돌려보냈어. 그들은 민간인을 도망치게 해야 해.
로즈웰: 현명한 결단입니다.
에이미아: 근데 이상해. 녀석들이 움직이지 않아. 우리들을 벌써 발견했을 텐데...
록키: 저걸봐...
헨셀: 어서 와라, 제군.
앗슈: 헨셀!
헨셀: 네가 앗슈지? 아자드대좌를 죽이고 이번 쿠데타도 망친 우수한 병사.
앗슈: 어째서 그걸 알고 있지.
헨셀: 얘기할 필요도 없어. 4년전의 미수 사건도, 이번의 쿠데타도 우리들이 계획한 것이었기 때문이야!
앗슈: 뭐라고...
리자: 대답해라 헨셀! 인터겐과 OCU는 도대체 어떤 관계냐!?
헨셀: 재미있는 얘기를 들려주지. 리자, 아직 넌 내가 단순한 기업가라고 생각하고 있어?
리자: ...
헨셀: 인터겐 이란건 이 시설의 코드 네임이야. 그 정체는 새로운 병기의 개발을 위한 OCU군 비밀공장이야.
리자: !!
조이스: 또 저자가!?
헨셀: 저건 너희들의 친구?
토마스: 농담하지마. 저런 놈의 친구는 없어!
헨셀: ...그래. 그럼 난 이만 실례하지. 만나려면 공장내로 들어와.
앗슈: 기, 기다려!
사유리: 동력 반응 확인! 무인병기가 움직이기 시작했어!
메이란: 우리의 목표는 위성의 조종실이다! 공장으로 들어가는 침입구를 찾자.
에이미아: 그럼 여유가 있을까?

프론트미션2



OCU군비밀공장

인터겐공장으로 향하여 엄청난 사실을 전해들은 일행은 인터겐공장속으로 침투하기로 한다. 출입구는 전투가 시작되고 공장에 접근하게 되면 번차가 2개씩 나오는 곳(포대가 있는 곳)이니 적을 신경 쓰면서 출입구(출입구 2개중 아무곳으로 가도 괜찮다)로 가자. 출입구에 도착한 유니트는 공장으로 들어가게 되니 모든 유니트를 공장으로 침투시키자. (유니트가 파괴되도 상관없다 몇 명이라도 들어가면 클리어 된다). 적중에 전투기도 있으니 반드시 대공무기를 장비시켜오자.

출전 멤버	12인+1인(NPC)
적	차량
	Gunner 8 (Lv21)
	전투기
	Unknown 1 (Lv27)
	Gunner 4 (Lv22)
	헬기
	Attacker 2 (Lv22)
	Henshell (Lv25)
	기동 병기
	Commander 4 (Lv26)
	포대
	Gunner 2 (Lv22)

죠이스: 사리바슈! 빨리 와!
사리바슈: 보급대를 데려갈게! 발로 갈 테니 기다려!
앗슈: 괜찮아?
죠이스: 저 아저씨의 일이야, 걱정하지마.

「인터겐공장내(インターゲーン工場内)」

앗슈: 사리바슈! 무사해?
사리바슈: 어, 어어, 역시 힘들었어.
에이미아: 무인병기는 따라오지 않는 모양이네.
파이크: 그러나 이 앞에 뭔가 있을지 몰라.

공장의 안으로 침투한 일행 세이브와 무기를 다시 정비할 수 있으나 다시 기회가 있으니 우선 공장의 속으로 들어가자.



공장 속으로 침투한 일행

앗슈: 인터겐의 공장...
파이크: 아니, OCU군의 비밀공장이지.
죠이스: 펜릴도 무인병기도 모두 여기에서 만들어진 것인가?
헨셀: 그렇지. 펜릴은 여기서 8년전부터 개발된 것이다.
리자: 8년...

헨셀: 그리고 4년전, 펜릴의 테스트를 하기 위해 쿠데타를 계획했었지만 거기 있는 앗슈군에 의해 망해 버렸지.
앗슈: ...
헨셀: 우리는 다음 기회를 4년동안 기다려 결국 펜릴을 놓는 것에 성공했다.
파이크: 수고했네.
헨셀: 그러나 너희의 덕분에 다시 하더라도 시나리오가 다소 이상해져서 쓸데없는 놈들을 불러내야 하는 결과가 되버렸어.
토마스: 쓸데없는 놈들?
헨셀: 거 참, 스피커로 말하는 건 의외로 피곤하구만. 지금부터 그쪽으로 간다. 맞으러 나와라.

이제 일행은 전투를 위해 준비를 한 후 다시 헨셀에게 간다.

MISSION 30 펜릴

헨셀: 어때? 꽤 괜찮은 기동 병기지? 인터겐의 최신작이야.
앗슈: 실없는 소리는 하지마!
헨셀: 뭘 그렇게 화내나. 앗슈군. 서로 배신당한 사람끼리 잘해야지 않나
죠이스: 배신당하다니?
헨셀: 그래. 펜릴이 리미안에서 사라졌을 때, OCU군의 무능한 놈들은 이 계획이 또 실패한다고 생각했다. 그리고, 펜릴의 존재를 아는 모든 사람을 죽이기 위해 이 나라에 "다크기스(ダークギース)"를 보냈다.
리자: 다크기스!!
죠이스: 알아?
파이크: OCU에는 보통 소문으로 떠도는 비병부대의 이름이야.
사유리: 그냥 거짓말이라 생각했는데.
헨셀: 다크기스는 정말로 있어. 벤을 죽이고, 아까 내 헬기를 공격하려 했지
앗슈: 우리들도, 벤도...그리고 너도 OCU에 움직여지는 인형이란 말인가!
헨셀: 난 보통 인형에 그치지 않아. 펜릴에는 OCU를 괴멸하게 할 지령을 내려놨다.
리자: 괴멸...


헨셀을 공격하는 사리바슈

헨셀: 불과 수백의 무인병기로는 할 수 없지만 펜릴에는 우주를 제압하는 기능이 있어서지.
앗슈: 지금 바로 펜릴을 중단시켜!
헨셀: 게임을 해보지 않을 텐가? 앗슈군. 펜릴은 이미 이 나라에 작전을 개시하고 있어. 단, 이 기동 병기를 파괴한다면 조금은 작전 개시를 늦출 수가 있지.
앗슈: 멈추게 할 방법은 없나!?
헨셀: 죽을 시간이 연기된 것만으로도 고맙게 생각해라. 어떻게 해도 이 나라가 불바다가 되는 건 막지 못해.
사리바슈: 이 자식!!

헨셀: 훗, 사리바슈....소용없어...내가 죽더라도....이제...멈출 수 없어...
사리바슈: ...
죠이스: 무인병기의 동력 반응을 확인! 움직이기 시작했어!
에이미아: 이제 끝이야! 뭘해도 쓸모없어!
토마스: 단념하지마! 어떻게 해서든지 저 기동 병기를 없애야 해.
앗슈: 가자!!

인터겐공장에 침투한 일행은 헨셀과의 마지막 결전을 준비하고 공장 내로 들어간다. 적의 기동 병기는 예전의 벤이 사용한 기동 병기와 같은 것으로 역시 굉장히 강력하다. 전투가 시작되면 유니트 2~3개정도는 좌측으로 이동하여 조종실로 갈 준비를 해 놓자. 기동 병기를 쓰러트리면 조종실로 4인턴내에 가야 하니 꼭 잊지 말고 준비를 해 두자. 기동 병기를 쓰러트리기는 매우 어렵지만 원거리 공격과 격투전으로

요행을 바라는 수와에 더 이상 좋은 방법이 없다. 조종실은 좌측 상단에 있으니 참조하고 조종실에 가서도 10턴정도 적의 공격을 막아야 하니 주의하자.

출전 멤버	12인+1인(NPC)
적	벤처
	Gunner 2 (Lv22)
	Attacker 3 (Lv22)
	Fighter 2 (Lv21)
	Super 1 (Lv27)
	차량
	Attacker 5 (Lv220
	Gunner 3 (Lv22)
	기동 병기
	Attacker 6 (Lv22)
	Commander 1 (Lv30)
	포대
	Gunner 2 (Lv22)

에이미아: 기동 병기의 기능이 멈췄어! 이걸로 조금은 시간의 여유가 생겼는데...

펜릴자동공격프로그램 최종 페이즈 이행. 아로루데슈인민공화국을 시작으로 하여 전 OCU 제국에 핵공격준비를 개시.
OCU공격로켓위성 센리오손(センリ・オーソン) 오우카(オウカ) 호치민(ホーチミン) 인천(インチョン)
USN공격로켓위성 인디펜딘스(インディペンディンス) 로나르도・레이건(ロナルド・レーガン)
USN핵미사일위성 호손・웨일즈(ホーソン・ウェルズ) 스피리츄얼(スピリチュアル) 메드린(メレリン)
컨트롤성공, 계속하여 EC, 자프트라(ザーフトラ)의 군사위성의 시스템 침입을 거행한다.

에이미아: 아니!? 어째서!! 시간이 늦춰지지 않는 거야!!
리자: 아무래도 헨셀에게 속은 것 같아...
에이미아: 리자!
리자: 기동 병기를 파괴한 시점에서 최종페이즈로 이행되는 게 프로그램에 입력돼 있었어!
에이미아: 우리들....이걸로서 정말 죽게 되네...
리자: 아직 아니야! 저걸 봐! 저건 로켓 발사 조종실이야. 로켓은 아직 2개가 남아 있어. 저걸 발사해서 펜릴을 격추시키는 거야!!
에이미아: 그렇게해서 살 수 있다면 뭐라도 해야지!
리자: 누구라도 좋으니까 조종실로 가!! 로켓 발사 방법은 번처의 컴퓨터로 해석할 수 있을 거야.



40턴 내에 조종실로

핵미사일공격까지 40턴 남았음.

기동 병기를 파괴시켰지만 그것은 헨셀의 함정이었다. 펜릴이 가동하게 되고 40턴 내에 조종실까지 가야 한다.

코디: 조종실에 도착했어. 번처의 컴퓨터를 접속해서 로켓을 발사한다면 좋겠는데. 조금 시간이 필요해!

!경고!! 로켓제어실에 침입자가 있다. 방어 시스템1223을 기동. 조종실의 침입자의 제거 또는 조종실의 파괴를 개시.

코디: 정말, 갈수록...호위를 잘해 줘! 여기서 끝난다면 펜릴을 막을 수 없게 돼!!

제2 로켓발사까지 5턴 남았음.
5턴 동안 적의 공격을 막아야 한다.

코디: 제2 로켓발사 10초전 5, 4, 3, 2, 1, 0, 발사!


발사되는 로켓

미확인 비행물체 접근중, 오우카의 방어 시스템 작동 로켓탄 발사

코디: 틀렸어! 로켓이 폭발했어! 펜릴에게 해킹당한 위성이 공격한 것 같아. 이제 어떻게 해야 하지!?
파이크: 식별 신호다!!
코디: 뭐야?
파이크: 로켓에 아군 신호를 보내는 거야! 그렇게 한다면 펜릴이 공격하지 않아!

코디: 통신을 끊은 펜릴에게 그런 게 통하지 않을 것 같은데...그래도 해볼 수밖에 없지.

펜릴은 공격을 개시하려 하고_다시 5턴을 막아야 한다.

코디: 제3로켓발사 10초전 5, 4, 3, 2, 1, 0, 발사!

아군신호캐치 최대 접근까지 이대로 대기


파괴되는 펜릴

에이미아: 펜릴아...
록키: 파괴됐다...
OCU병사: 여기는 제해함, 응답하라...본함은 현재, 보네아를 출항하여 인터겐이 있을 거라 생각되는 장소까지 도달했다...응답하라...응답하라...

리자: 결국 모두 OCU가 계획했던 거야...쿠데타도, 인터겐도, 펜릴도...
파이크: 그렇게 낙심하지마 리자...펜릴은 무사히 파괴시켰고, OCU를 규탄할 증거도 거의 모두 갖췄어. 사리비슈도 이번 사건의 진상을 밝혀주겠다고 약속했잖아. 우리들이 한 것도 쓸모없던게 아니였어.
리자: ...하지만, 모든 걸 알아 버린 우리들을 OCU가 그냥 놔둘까?
파이크: 글쎄.
로즈웰: 아, 겨우 이 나라에서 나갈 수 있게 되었네.

록키: 뭔가 아닌 것 같아...
로즈웰: 그런 건 아닌 것 같지만....다만, 지금 생각으로는 이 나라에서의 일은, 그....그런대로 즐거웠었습니다.
록키: ...어어, 그건 나도 그래...
로즈웰: 록키...그...앗슈의 일은?
록키: ...
로즈웰: 아니, 쓸데없이 참견하려고 이야기한 건 아닙니다.
록키: 괜찮아...나의 생각은 앗슈에게 전해졌어...그걸로...됐어...
로즈웰: 음~..정말 그걸로?
록키: ...어...
사유리: 코디 정말로 미안해. 임무가 아닌,

프론트미션2

친구로 너에게 숨긴 게 많았어.
코디: 아니, 괜찮아. 그게 정보부의 일이잖아. 하지만 조금 충격이야.
사유리: 미안해요!!
코디: 하하하!! 그래, 이렇게 해. 한턱내면, 전부 잊어 줄게.
사유리: 그런 거야 쉽지.
코디: 단 고급 음식점이 아니면 안돼! 그러면…중국 레스토랑이 좋겠지…
사유리: 알겠어!!
죠이스: 에이미아, 뭐하는 거야?
에이미아: 보시는 대로, 번처정비.
죠이스: 넌 항상 의미 없을 때 번처정비를 하네.
에이미아: 어머, 이 나라에 의미 없을 때란 건 없어! 그러니 이번에도 의미가 있는 거야.
죠이스: 하하! 그래!
에이미아: …음, 죠이스.. 내..생각에…리라는 이대로 의식이 돌아오지 않는 쪽이 좋지 않을까……
죠이스: 그녀는 살아 있어. 살아 있는 사람은 살아 있는 걸 포기하면 않되는 거야…죽은 사람을 위해서라도…
에이미아: 그래……죠이스?
죠이스: 왜?
에이미아: 한가하다면 나 좀 도와줘.
죠이스: 그래.



에이미아와 죠이스의 대화

그리프: 앗슈!
앗슈: …어? 왜 그리프?
그리프: 뭘 생각하고 있는 거야?
앗슈: 아니야…
글리프: 말해 봐.
앗슈: 어…난 이 나라에…고향에 도대체 무엇을 한 거지?
그리프: 앗슈…
메이란: 앗슈, 중좌는 네가 한 것에 대해 만족하고 있을 거야.
앗슈: 메이란…
메이란: 난 보네아에서 내려, 사리바슈와 같이 중좌의 꿈이었던 아로루데슈를 만들어 볼 거야. 너도 시간이 생긴다면 이 나라에 돌아와.
앗슈: 어.
토마스: 오! 앗슈! 같이 마시지 않을래!!
그리프: 이제 어지간히 취하지 않았어?
토마스: 아직 괜찮아. 모두 끝났으니 좋아 좋아!
그리프: 모두 여전하네.
토마스: 그래! 앗슈.
앗슈: 뭐야?
코마스: 사리바슈가 너에게 말하랬어. 벤과 약속을 지켜 줘서 고맙다고.
앗슈: 그래…
토마스: 자, 자! 모두 놀아 보자고!
그리프: 그건 도대체…
OCU병사: 정체 불명의 항공 부대가 본함에 접근중! 경계하라!
토마스: 항공부대~!?
앗슈: 가자! 그리프.
그리프: 어, 그래!

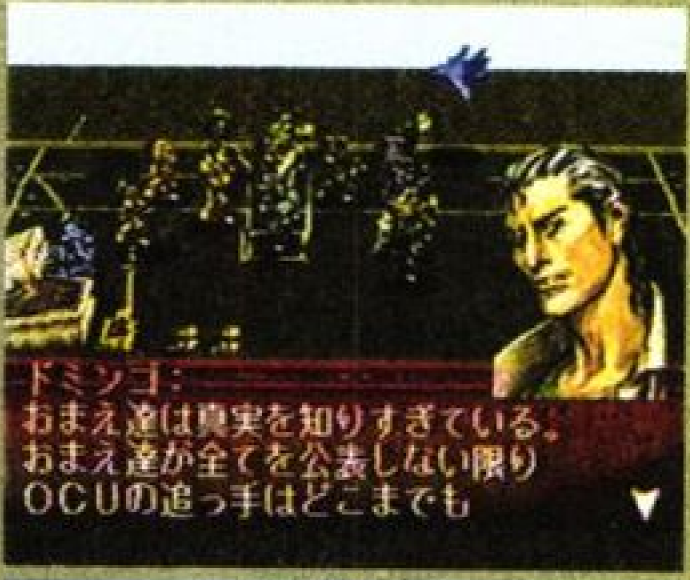
MISSION 31 다크기스

「복도(廊下)」

죠이스: 앗슈!
앗슈: 서둘러!! 함내에 장비를 모두 모아!!
에이미아: 알겠어!

일행은 마지막 전투를 하기 위해 준비를 한 후 갑판으로 향한다.

OCU병사: 정체불명기, 여전히 접근중!
토마스: 폐 되는데, 이 정도의 대공 장비로는 어떻게 할 수 없어!



도밍고가 다크기스!

적들이 나타나고,

토마스: 이런! 정말 대단한 놈이들군!!
앗슈: 토마스! 저녀석들은…
토마스: 어, 맞아. 헨셀이 말한 "다크기스"야!!
도밍고: 오, 토마스, 자주 만나네. 너에게 좀 볼일이 있어.
토마스: 도밍고!! 네가!
도밍고: 상처를 치료해 준 것에 대해서는 고맙다고 얘기해야겠지만 이건 내 일이다. 나쁘다고 생각하지마.
토마스: 너! 왜 다크기스에!?
도밍고: 난 나름대로 조국인 OCU에 충성을 다하고 있는 것이야. 당연히, 그렇게 해서 보수도 받지!
파이크: 그 충성심으로 이번에는 우리들을 죽이러 온 것인가.
리자: 우리들이 유일한, 펜릴의 존재를 알고 있는 증거라서?
도밍고: 그렇지….가자!!

갑작스런 기습을 받는 앗슈일행, 이제 미지막

출전 멤버	12인
적	번처
	Attacker 3 (Lv22)
	Fighter 2 (Lv22)
	Gunner 2 (Lv22)
	Domingo (Lv28)
	전투기
	Gunner 6 (Lv22)

미션이다. 하지만 도밍고만 파괴시키면 클리어하기 때문에 그리 힘들지 않다. 무조건 전진시켜 도밍고에게 다가가자. 전투가 시작되면 격투유니트와 원거리 유니트로 도밍고만을 노리자. 전투기가 도착할 때쯤이면 상당히 고전을 하게 되므로 속전속결해야 한다.

도밍고: …할 수 없군…..
록키: 도밍고…우리들은 이제 어떻게 되지…
도밍고: 너희들은 진실을 알고 있어. 너희들이 모든 것을 공표하지 않는 한 OCU의 추격의 손길은 어디까지라도 계속 될 거야…
록키: …
도밍고: 미래의 일을…이 눈으로…볼 수는 없지만…분하구나…
토마스: 도밍고…여길 공격한 건 너의 엉터리 작전이었어…
앗슈: 토마스…
토마스: 하….이걸로 모든 것이 끝난 건가…
리자: 아니, OCU의 추격은 이제부터 시작이야.
앗슈: 우리들은 어떻게 해야지?
리자: 그걸 결정하려면 시간이 필요해. 그 시간이 우리들에게 어느 정도 주어져 있는지는 모르겠지만…
토마스: 그런 셈이지…너에겐 미안하지만 우리들은 그렇게 간단하게 죽지 않아. 도밍고…



도밍고의 죽음

대단원 그리고 새로운 시작...

2102년 7월 1일 AM10:00 OCU 오스트레일리아(オーストリア) 수도캔베라(首都キャンベラ)

OCU국방성은 6월 26일에 일어난 세계적인 군사위성잭(ジャック)사건이 13일에 아로루데슈 인민공화국에서 발생했던 쿠데타군에 의해 쏘아 올려진 위성에 의한 것이었다고 발표했지만 아로루데슈의 정부대행위원회(政府代行委員會)의 책임자 사리바슈=라브라(サリバシュ=ラブラ) 모두 OCU군에 의한 모략(謀略)이라고 공언했습니다.

모략의 상세한 내용에 관한 것은, 라브라씨가 오늘도 기자 회견을 가질 예정이었지만, OCU측은 라브라씨가 정식으로 아로루데슈 대표가 아닌 것은 강조, 그의 발언의 정당성을 부정한다고 하여, 사태는 더욱더 혼란을 불러일으키는 모습입니다.

이것은 쿠데타 사건종결부터 8일경, 아로루데슈의 수도 다키에서 판스타인(パンスタイン) 기자로부터의 기사를...



그리프: 마침내 캔베라에 도착했어...

에이미아: 몬토의 안에서 보호를 받아서였서.

파이크: 내가 부탁한 CIU부터의 압력이 효과가 있었어. 다만, 그것도 여기까지지만.

리자: 너희들도 여기에서 떠날 준비를 해두는 게 좋을 거야.

록키: 도망치는 거야?

리자: 천만에! 파이크와 협력해서 진상을 폭로할 방법을 찾을 거야.

파이크: 그래, 너희들도 조만간 증인대에 올라설 일도 있을지 모르지만, 그때까지 OCU에게 살해당하지 않아야 해.

앗슈: 어, 명심할게.

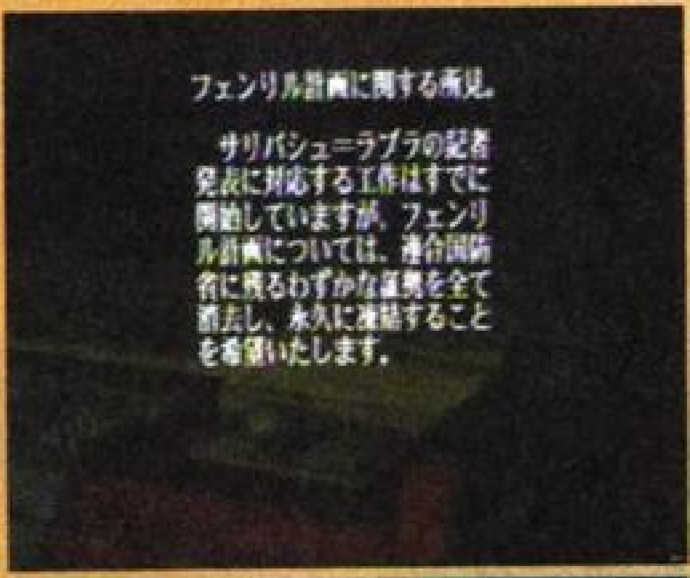
사유리: 리자, 파이크! 출발 준비가 완료됐어!

리자: 그럼 여기서.

파이크: 다음에

앗슈: 어, 다음에.

토마스: ...터프한 놈들이군.



새로운 시작을 알리는 편지...

죠이스: 너도.

토마스: 어어, 물론!! 하하!!

록키: 앗슈...음...같이 술이라도 마시지 않을래?...친구로서.

앗슈: 그래! 가자!

에이미아: 하지만 우리들도 몸을 숨겨야 하잖아?

토마스: 그런 건 술마시며 생각하면 돼!

로즈웰: 그렇습니다. 미스·에이미아, 전 당신의 속눈썹으로써 항상 당신의 아름다운 눈을 먼지로부터 보호하니까...

에이미아: 이제! 떠나 줘!!

죠이스: 같이 가자! 에이미아!

에이미아: 조용히 해!

토마스: 하하하하! 저 녀석의 바보스러움은 끝까지 고쳐지지 않는군!

그리프: 어이, 앗슈. 약속대로 내 처갓집에 놀러 와 주는 거지? 어때? 앗슈.

앗슈: 난 그 나라에 남을 수 없어.

그리프: 그래, 알아. 하지만, 괴로워도 그렇게 하지 않으면 안되는 것도 있어.

앗슈: 난 결국 아로루데슈에 돌아갈 수 있을까...그때 그 나라는 나를 받아 줄까...

펜릴계획에 대한 소견

사리바슈=라브라의 기자 발표에 대응하는 공작은 모두 개시하고 있습니다. 그리고, 펜릴계획에 관한 건, 연합국방성(連合國防省)에 남은 약간의 기록을 모두 소거해, 영원히 동결할 것을 희망합니다. 결과적으로 계획을 실패하게 만든 정보부사관(情報部士官)을 포함한 12명에 대해서는 계속되는 움직임을 감시합니다만, 장관이 원하시는 처분은 거부하겠습니다.

이상.

보내는 이 OCU육방정보2부(陸防情報2部) 판=챤쟌(パン=チャンジャン)

받는 이 연합국방성(連合國防省) 페레스=가브리엘장관(ペレス=ガブリエル長官)앞

사리바슈: 리라 어디에 있니?

사리바슈: 어디야? 대답해!

리라: 여기 에요. 아빠

사리바슈: 아, 이런 곳에 있었던 거야 리라. 걱정했어.

리라: 자, 봐요. 이번 해에도 이렇게 꽃이 피었어요. 아름다워라...

사리바슈: 어, 자 안으로 들어가자. 아직 산책하기에는 이르다고 선생님도 말씀하셨지?

리라: 응...

사리바슈: 그래, 착하지. 이리와.



사리바슈와 리라는...

분석후기

「스퀘어」 게임유저들은 이 단어만 들으면 기대감에 설레일 것이다. 이번에도 역시 그러했다. 과연 스퀘어의 위력은 어느 정도인지 혹시 거품만 있는 건 아닌지.. 라는 생각을 가지고 게임을 접했지만 '역시' 스퀘어였다. 절묘한 난이도, 화려한 그래픽, 선이 있는 스토리 라인, 거기에 스퀘어라는 든든한 배경. '더 이상 말이 필요없는 게임' 그 자체였다. 로딩이 길긴 하지만 CD게임에 특성상 빼놓을 수 없었던 것이고 배틀장면을 항상 보아야 한다는 것도 게임의 특성(파츠의 분리)이었을 뿐 그것들로는 이 게임의 흠을 잡기에는 너무 부족하였다.

그래도 한가지 뽑아 보자면 필드화면이 약간 지저분한 것과 게임 수준이 약간 높다는 것 정도? 그 외에는 거의 완벽에 가까운 게임이였다(메카닉만 보면 빈혈이 생기는 사람이라면 전부 마음에 안들겠지만).

스퀘어의 노선변경 즉, 물량공세는 PS 판도에 어떤 영향을 끼칠지 모르겠지만 (그래도 아직은 양호한 편이다. 연애시뮬 같은 것은 계획하고 있지 않으니까). 이 정도의 수작들이 줄지어 나오게 된다면 PS 소프트회사들은 밥줄이 끊길 위험을 느끼게 될게 걱정이 되는 건. 또 스퀘어의 소프트웨어 장악은 오히려 PS를 퇴보시키는 건 아닌가? 라는 생각은 단지 본인만의 착각 일뿐인가?

파츠 리스트 정리

BODY PARTS

명칭	영어명	메이커	가격	중량	R코스트	최대HP	장갑치	출력	기동력	내장무기
지뷰(ジービュ)T4	ZebuT4	슈넷케	266	28	32	76	22	123	47	
바제(バジュ)M13	VajieM13	윈스재편	279	25	26	74	22	122	52	
비가(ビガー)M1	Vigor' M1	화이아바레	285	29	35	84	19	126	27	
조라(ゾラ)C5	ZoraC5	토로	290	31	34	78	24	125	42	
타토(タトゥ)D	TatouD	토로	453	34	47	84	32	147	26	
바제(バジュ)M25	VajieM25	윈스재편	428	30	37	86	25	144	50	
카필(カーフィル)M1	KafirM1	레오노라	408	33	46	88	25	145	46	
톨도그(トールドッグ)1	TallDog1	센다	490	40	54	91	28	148	22	100式改機銃
가란프(ギャランプ)1	Galumph1	센다	675	43	67	95	34	167	21	크레스(クレムス)40
워러스(ウォーラス)M2	WarlusM2	레오노라	437	34	48	97	21	146	45	
99式甲 月	TyPe99A	이구치	581	34	48	98	26	163	28	
기자(ギザ)4G	Giza4G	레오노라	553	38	60	100	27	164	45	
프로스트(フロスト)M40	FrostM40	디아브루아비오니쿠스	603	42	64	103	30	166	40	
어텔(オテル)	Autel	토로	793	45	73	107	37	187	43	
캄(カーム)420v	Calm420V	디아브루아비오니쿠스	592	39	62	110	23	166	44	
게스트(ガスト)505A	Gust' 505A	디아브루아비오니쿠스	750	40	60	111	28	185	29	
카필(カーフィル)M2	KafirM2	레오노라	714	44	75	113	29	86	44	
워러스(ウォーラス)M3	WarlusM3	레오노라	778	48	80	116	32	189	39	
제니스레브(ゼニスレブ)	ZenithRv	제이드메탈니라이안	1001	51	95	121	41	211	42	
이겔인스(イーゲルアインス)	IgelEins	슈넷케	764	45	82	124	25	192	27	
할트윈드(ハルトウィント)	Hartwand	슈넷케	947	45	74	124	31	209	31	
로브스트(ロブスト)1C	Robust1C	바레스트로	902	50	93	127	32	210	43	
헤일(ヘイル)M14	Heil' M14	디아브루아비오니쿠스	983	55	99	131	35	213	30	
타토(タトゥ)3	Tatou3	토로	1217	57	113	134	43	235	25	
지뷰(ジービュ)T4S	ZebuT4S	슈넷케	1151	50	89	138	33	231	48	
제더(ツェーダー)T3	ZederT3	슈넷케	965	52	97	140	27	212	24	
1029式甲 强陣	Type102A	이구치	1096	56	111	141	34	232	42	
조라(ゾラ)C9	ZoraC9	토로	1195	62	118	145	37	235	37	
갑프(ギャフ)A	Gaff' A	화이아바레	1616	72	149	148	46	263	21	크로마(クロマー)
할트잔(ハルトツァーン)	HartZahn	슈넷케	1389	58	106	153	35	258	29	
테듐(テディウム)A3	TeDeumA3	제이드메탈니라이안	1173	58	121	155	29	239	23	
기자(ギザ)5A	Giza5A	레오노라	1323	64	132	156	36	259	42	
헤일(ヘイル)M16	Heil' M16	디아브루아비오니쿠스	1442	70	140	161	40	263	24	
제니스(ゼニス)DV	ZenithDV	제이드메탈니라이안	1755	73	159	163	50	290	41	
게스트(ガスト)505C	Gust' 505C	디아브루아비오니쿠스	1860	65	125	169	38	288	27	
모스(モス)VAS	Moth' VAS	센다	1416	66	137	172	31	262	40	
102式乙 强陣	Type102B	이구치	1581	72	156	172	39	289	41	
트레로(トレーロ)	Trero	토로	1723	79	157	177	43	293	36	
더겐(デーゲン)T8	DegenT8	디아브루아비오니쿠스	2047	82	184	179	52	318	34	
퀵가(クアガ)MO8	QwaggaM08	윈스재편	1936	72	144	184	40	314	32	
카필(カーフィル)M3	KafirM3	레오노라	1844	80	180	188	41	316	40	
지뷰(ジービュ)T8	ZebuT8	슈넷케	1692	74	162	189	33	292	40	
프로스트(フロスト)M50	FrostM50	디아브루아비오니쿠스	2010	88	191	[illegible]	45	321	35	
가스티고(カスティゴ)U	CastigouU	토로	2610	99	[illegible]	195	55	349	36	와이덴(ウァイデン)BZ
자이고트(ザイゴート)	Zaigout	제이드메탈니라이안	2245	79	166	201	42	345	46	
로브스트(ロブスト)2A	Robust2A	바레스트로	2138	88	207	205	43	347	40	
캄(カーム)450S	Calm450S	디아브루아비오니쿠스	1973	92	187	207	205	43	347	40
헤일(ヘイル)M19	Heil' M19	디아부루아비오니쿠스	2330	97	219	211	47	352	26	
갑프(ギャフ)B	Gaff' B	화이아바레	3004	109	266	212	57	386	22	크로마(クロマー)5
바제(バジュ)M30	VajieM30	윈스재편	2583	87	190	219	44	378	45	
모스(モス)VBS	Moth' VBS	센다	2288	91	215	226	37	350	38	
제니스(ゼニス)X	ZenithX	제이드메탈니라이안	3122	109	274	229	61	415	38	
100式甲 火球	Type100A	이구치	2949	118	251	230	50	386	22	
기자(ギザ)5S	Giza5S	레오노라	2813	107	269	241	48	413	39	
질(ジール)A1	Zeal' A1	제이드메탈니라이안	2632	100	246	245	38	384	38	
더겐(デーゲン)T10	DegenT10	디아브루아비오니쿠스	354	119	309	247	64	450	25	30mm토웨리(トウェリ)
마나쥐(マネージュ)	Manage	토로	3373	130	314	248	53	423	21	
99式乙 月	Type99B	이구치	3350	105	242	255	49	446	30	
질(ジール)B1	Zeal' B1	제이드메탈니라이안	3010	110	280	265	41	417	38	
자우어(ジャウアー)G1	GiaourG1	윈스재편	3477	129	321	268	55	455	33	
자이그스(ザイグス)A1	ZaigsA1	제이드메탈니라이안	3775	115	272	274	51	483	44	
102式丙 强陣	Type102B	이구치	3595	128	340	280	52	485	38	
테듐(テディウム)A6	TeDeumA6	제이드메탈니라이안	3413	121	331	286	43	461	24	
자우어(ジャウアー)G3	GiaourG3	윈스재편	3919	141	360	288	57	492	33	

ARM PARTS

명칭	영어명	메이커	가격	중량	R코스트	최대HP	장갑치	기동력	내장무기
지뷰(ジービュ)T4	ZebuT4	슈넷케	95	9	8	47	18	47	하드블로(ハードブロウ)(3)
바제(バジュ)M13	VajieM13	윈스재편	100	8	6	46	18	52	하드블로(ハードブロウ)(3)
비가(ビガー)M1	Vigor' M1	화이아바레	122	20	8	52	15	27	60mm砲
타토(タトゥ)D	TatouD	토로	122	20	8	52	15	27	60mm砲
바제(バジュ)M25	VajieM25	윈스재편	152	10	10	53	20	50	하드블로(ハードブロウ)(4)
카필(カーフィル)M1	KafirM1	레오노라	145	11	123	54	20	46	하드블로(ハードブロウ)(4)
톨도그(トールドッグ)1	TallDog1	센다	190	24	14	56	22	22	80mmRK
워러스(ウォーラス)M2	WarlusM2	레오노라	155	11	12	59	17	45	하드블로(ハードブロウ)(4)
가란프(ギャランプ)1	Galumph1	토로	268	29	19	59	28	21	타론(タロン)M9
99式甲 月	Type99A	이구치	253	30	14	61	22	28	99式甲R
기자(ギザ)4G	Giza4G	레오노라	201	136	17	62	22	45	하드블로(ハードブロウ)(5)
프로스트(フロスト)M40	FrostM40	디아브루아비오니쿠스	219	14	18	64	24	40	하드블로(ハードブロウ)(5)
어텔(オテル)	Autel	토로	286	15	21	67	29	43	하드블로(ハードブロウ)(6)
캄(カーム)420V	Calm420V	디아브루아비오니쿠스	215	13	18	68	19	44	하드블로(ハードブロウ)(5)
게스트(ガスト)505A	Gust' 505A	디아부루아비오니쿠스	379	32	18	69	23	29	17.5mmMG
카필(カーフィル)M2	KafirM2	레오노라	258	15	22	70	23	44	하드블로(ハードブロウ)(6)
워러스(ウォーラス)M3	WarlusM3	레오노라	281	17	23	72	25	39	하드(ハード)[illegible](6)
제니스레브(ゼニスレブ)	ZenithRv	제이드메탈니라이안	361	17	28	74	33	42	하드블로(ハードブロウ)(7)
이겔인스(イーゲルアインス)	IgelEins	슈넷케	477	34	22	76	25	31	헤드파이어(ヘッドファイア)
할트윈드(ハルトウィント)	HartWand	슈넷케	386	30	24	77	20	27	그로프(グロップ)20mm
로브스트(ロブスト)1C	Robust1C	바레스트로	325	17	27	78	26	43	하드블로(ハードブロウ)(7)
헤일(ヘイル)M14	Heil' M14	디아브루아비오니쿠스	389	27	29	80	29	30	담크로(ダムクロー)
타토(タトゥ)3	Tatou3	토로	485	38	34	83	94	25	파이어타스크(ファイアタスク)
지뷰(ジービュ)T4S	ZebuT4S	슈넷케	417	17	26	85	26	48	하드블로(ハードブロウ)(8)
제더(ツェーダー)T3	ZederT3	슈넷케	487	36	28	86	22	24	56mm에트와(エトウァ)
102式甲 强陣	Tyoe102A	이구치	397	19	33	87	27	42	하드블로(ハードブロウ)(8)
조라(ゾラ)C9	ZoraC9	토로오	433	21	35	90	90	97	하드블로(ハードブロウ)(8)
갑프(ギャフ)A	Gaff' A	화이아바레	746	42	45	91	37	21	19mmSG
할트잔(ハルトツァーン)	HartZahn	슈넷케	706	43	32	94	28	29	파이어록(ファイアロック)
테듐(テディウム)A3	TeDeumA3	제이드메탈니라이안	510	40	36	96	23	23	렌티트(レンティット)
기자(ギザ)5A	Giza5A	레오노라	480	21	40	96	29	42	하드블로(ハードブロウ)(9)

명칭	영어명	메이커	가격	중량	R코스트	최대HP	장갑치	기동력	내장무기
헤일(ヘイル)M16	Heil' M16	디아브루아비오니쿠스	575	40	42	99	32	24	다크크로(ダーククロウ)
제니스(ゼニス)DV	ZenithDV	제이드메탈니라이만	636	24	49	101	39	39	하드블로(ハードブロウ)(10)
게스트(ゲスト)505C	Gust' 505C	디아브루아비오니쿠스	843	50	38	104	30	27	20mmMG
모스(モス)VAS	Moth' VAS	센다	514	22	42	106	25	40	하드블로(ハードブロウ)(9)
102式乙 [illegible]	Type102B	이구치	573	24	48	106	31	41	하드블로(ハードブロウ)(10)
트레로(トレーロ)	Trero	토로	625	26	48	109	34	36	하드블로ハードブロウ(10)
데겐(デーゲン)T8	DegenT8	디아브루아비오니쿠스	820	35	57	110	42	34	브루암(ブルーアーム)
쿼가(クアッガ)M08	QwaggaM08	윈스재팬	846	46	45	114	32	32	고란(ゴラン)MG
카필(カーフィル)M3	KafirM3	레오노라	671	26	56	116	33	40	하드블로(ハードブロウ)(11)
지뷰(ジービュ)T8	ZebuT8	슈넷케	613	25	50	117	26	40	하드블로(ハードブロウ)(10)
프로스트(フロスト)M50	FrostM50	디아브루아비오니쿠스	731	29	59	119	36	35	하드블로(ハードブロウ)(11)
가스티고(カスティゴ)U	CastigouU	토로	859	30	66	120	43	36	하드블로(ハードブロウ)(12)
자이고트(ザイゴート)	Zaigout	제이드메탈니라이만	813	26	52	123	33	46	하드블로(ハードブロウ)(12)
로브스트(ロブスト)2A	Robust2A	바레스트로	774	29	65	126	34	40	하드블로(ハードブロウ)(12)
캄(カーム)450S	Calm450S	디아브루아비오니쿠스	718	27	58	128	28	39	하드블로(ハードブロウ)(11)
헤일(ヘイル)M19	Heil' M19	디아브루아비오니쿠스	928	48	69	130	37	26	데드크로(デッドクロー)
갑프(ギャフ)B	Gaff' B	화이아바레	1386	58	83	130	46	22	23mmFG
바제(バジェ)M30	VajieM30	윈스재팬	937	29	59	134	35	45	하드블로(ハードブロウ)(13)
모스(モス)VBS	Moth' VBS	센다	828	30	68	139	29	38	하드블로(ハードブロウ)(12)
제니스(ゼニス)X	ZenithX	제이드메탈니라이만	1166	53	78	141	29	22	100式[illegible]
100式甲 火球	Type100A	이구치	1132	36	87	141	40	38	하드블로(ハードブロウ)(14)
기자(ギザ)5S	Giza5S	레오노라	1020	35	85	148	38	39	하드블로(ハードブロウ)(14)
질(ゼール)A1	Zeal' A1	제이드메탈니라이만	954	33	77	151	31	38	하드블로(ハードブロウ)(13)
데겐(デーゲン)T10	DegenT10	디아브루아비오니쿠스	1334	59	99	152	42	21	ATM771
마나제(マネージュ)	Manage	토로	1421	68	99	152	51	25	레드암(レッドアーム)
99式乙 月	Type99B	이구치	1466	68	78	157	39	30	99式乙R
질(ジール)B1	Zeal' B1	제이드메탈니라이만	1091	36	88	163	32	38	하드블로(ハードブロウ)(14)
지아우얼(ジャウアー)G1	GiaourG1	윈스재팬	1269	42	103	165	44	33	하드블로(ハードブロウ)(15)
자이그스(ザイグス)A1	ZaigsA1	제이드메탈니라이만	1380	37	88	169	41	44	하드블로(ハードブロウ)(16)
102式丙 [illegible]	Type102B	이구치	1314	41	110	172	42	38	하드블로(ハードブロウ)(16)
테듐(テディウム)A6	TeDeumA6	제이드메탈니라이만	1494	68	103	176	34	24	렌티트(レンティット)L
자우어(ジャウアー)G3	GiaourG3	윈스재팬	1432	45	117	177	46	33	하드블로(ハードブロウ)(16)

LEG PARTS

명칭	영어명	메이커	가격	중량	R코스트	최대HP	장갑치	기동력	이동
지뷰(ジービュ)T4	ZebuT4	슈넷케	133	19	11	64	20	47	0
바제(バジェ)M13	VajieM13	윈스재팬	140	17	9	63	20	52	0
비가(ビガー)M1	Vigor' M1	화이아바레	128	21	12	70	17	1	0
타토(タトゥ)D	TatouD	토로	214	23	17	70	29	26	1
바제(バジェ)M25	VajieM25	윈스재팬	213	21	14	73	23	50	0
카필(カーフィル)M1	KafirM1	레오노라	203	23	17	74	23	46	0
탈도그(トールドッグン)1	TallDog1	센다	243	26	20	76	25	22	0
워러스(ウォーラス)M2	WarlusM2	레오노라	217	24	18	81	20	45	0
가란프(ギャランプ)1	Galumph1	센다	340	28	25	81	30	21	0
99式甲 月	Type99A	이구치	277	23	18	83	24	28	0
기자(ギザ)4G	Giza4G	레오노라	278	26	23	85	24	45	0
프로스트(フロスト)M40	FrostM40	디아브루아비오니쿠스	303	29	24	88	26	40	0
어텔(オテル)	Autel	토로	448	31	42	91	33	43	2
캄(カーム)420V	Calm420V	디아브루아비오니쿠스	297	27	24	94	20	44	0
게스트(ガスト)505A	Gust' 505A	디아브루아비오니쿠스	474	26	34	94	25	29	0
카필(カーフィル)M2	KafirM2	레오노라	475	30	43	96	26	44	0
워러스(ウォーラス)M3	WarlusM3	레오노라	516	33	46	99	29	39	0
제니스레브(ゼニスレブ)	ZenithRv	제이드메탈니라이만	666	36	55	103	37	42	0
이겔인스(イーゲルアインス)	IgelEins	슈넷케	457	32	47	106	22	27	1
할트윈드(ハルトウィント)	HartWand	슈넷케	599	31	43	106	28	31	0
로브스트(ロブスト)1C	Robust1C	바레스트로	600	35	54	108	59	43	0
헤일(ヘイル)M14	Heil' M14	디아브루아비오니쿠스	654	39	57	111	32	30	0
타토(タトゥ)3	Tatou3	토로	773	41	66	114	39	25	1
지뷰(ジービュ)T4s	ZebuT4S	슈넷케	770	35	52	118	30	48	0
제더(ツェーダー)T3	ZederT3슈넷케	642	36	56	119	5	24	0	
102式甲 [illegible]	Type102A	이구치	733	39	65	120	31	42	0
조라(ゾラ)C9	ZoraC9	토로	799	4	69	124	34	37	0
갑프(ギャフ)A	Gaff' A	화이아바레	1068	47	87	125	41	21	0
할트잔(ハルトツァーン)	HartZahn	슈넷케	873	39	62	129	31	29	0
테듐(テディウム)A3	TedeumA3	토로	409	42	71	132	26	23	1
기자(ギザ)5A	Giza5A	레오노라	875	44	77	132	32	42	0
헤일(ヘイル)M16	Heil' M16	디아브루아비오니쿠스	954	48	82	136	35	24	0
제니스(ゼニス)DV	ZenithDV	제이드메탈니라이만	1426	50	119	138	44	41	0
게스트(ガスト)505C	Gust' 505C	디아브루아비오니쿠스	1282	43	94	142	34	27	0
모스(モス)VAS	Moth' VAS	센다	936	45	80	145	27	40	0
102式乙 [illegible]	Type102B	이구치	1285	49	117	145	35	41	0
트레로(トレーロ)	Trero	토로	1191	54	118	149	39	36	2
데겐(デーゲン)T8	DegenT8	디아브루아비오니쿠스	1666	56	139	151	47	34	0
쿼가(クアッガ)M08	QwaggaM08	윈스재팬	1937	49	109	156	36	32	0
카필(カーフィル)M3	KafirM3	레오노라	1501	55	136	159	37	40	
지뷰(ジービュ)T8	ZebuT8	슈넷케	1375	50	122	160	30	40	0
프로스트(フロスト)M50	FrostM50	디아브루아비오니쿠스	1636	61	144	164	41	35	0
가스티고(カスティゴ)U	CastigouU	윈스재팬	1937	62	160	165	50	36	0
자이고트(ザイゴート)	Zaigout	제이드메탈니라이만	1832	55	126	171	38	46	0
로브스트(ロブスト)2A	Robust2A	바레스트로	1745	61	157	174	39	40	0
캄(カーム)450S	Calm450S	디아브루아비오니쿠스	1606	57	141	175	31	39	0
헤일(ヘイル)M19	Heil' M19	디아브루아비오니쿠스	1902	67	166	179	43	26	0
갑프(ギャフ)B	Gaff' B	화이아바레	2449	71	202	180	52	22	0
바제(バジェ)M30	VajieM30	윈스재팬	2105	60	144	185	40	45	0
모스(モス)VBS	Moth' VBS	센다	1867	63	163	191	33	38	0
제니스(ゼニス)X	ZenithX	제이드메탈니라이만	2996	74	251	194	55	38	0
100式甲 火球	Type100A	이구치	2185	74	191	195	45	22	0
기자(ギザ)5S	Giza5S	레오노라	2699	73	246	204	43	39	0
질(ジール)A1	Zeal' A1	제이드메탈니라이만	2145	69	187	208	35	38	0
데겐(デーゲン)T10	DegaenT10	디아브루아비오니쿠스	3390	82	283	209	57	25	0
마나제(マネージュ)	Manage	토로	3236	83	287	210	47	21	0
99式乙 月	Type99B	이구치	3047	71	222	216	44	30	0
질(ジール)B1	Zeal' B1	제이드메탈니라이만	2888	75	256	224	37	38	0
자우어(ジャウアー)G1	GiaourG1	윈스재팬	3329	88	294	227	50	33	0
자이그스(ザイグス)A1	ZaigsA1	제이드메탈니라이만	3613	78	249	232	46	44	0
102式丙 [illegible]	Type102B	이구치	3441	87	311	237	47	38	0
테듐(テディウム)A6	TeDeumA6	제이드메탈니라이만	2941	85	302	242	38	24	1
자우어(ジャウアー)G3	GiaourG3	윈스재팬	3751	96	330	244	52	33	0

메이커 일람

슈넷케(シュネッケ)
윈스재팬(ウインスジャパン)
화이아바레(ファイアバレー)
토로(トロー)
레오노라(レオノーラ)
센다(センター)
이구치(イグチ)
디아브루아비오니쿠스(ディアブルアビオニクス)
제이드메탈니라이만(ジェイドメタルニライマン)
바레스트로(バレストロ)

PS/SS 초대작 액션 리플레이 코드

액플코드총정리

PS 액플

브레스 오브 파이어3

캐릭터 스테터스 수정



-류-

3014496A 0063	레벨 최대
8014496C 967F	경험치 최대
8014496E 0098	
801449A0 03E7	최대 H P 999
80144978 03E7	현재 H P 999
801449A2 03E7	최대 A P 999
8014497A 03E7	현재 A P 999
801449A4 03E7	공격력 최대
801449A6 03E7	방어력 최대
801449A8 03E7	스피드 최대
801449AA 03E7	현명함 최대
3014497F 00YY	스승 셀렉트
30144972 00XX	무기 셀렉트
30144973 00XX	방패 셀렉트
30144974 00XX	투구 셀렉트
30144975 00XX	갑옷 셀렉트
30144976 00XX	옵션 1
30144977 00XX	옵션 2
301449C0 00ZZ	특수능력 회복 한개째
301449C9 00ZZ	특수능력 회복 열개째
301449CA 00ZZ	특수능력 보조 한개째
301449D3 00ZZ	특수능력 보조 열개째
301449D4 00ZZ	특수능력 공격 한개째
301449DD 00ZZ	특수능력 공격 열개째
301449DE 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
301449E7 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-니나-



30144A0E 0063	레벨 최대
80144A10 967F	경험치 최대
80144A44 03E7	최대 H P 999
801449A1C 03E7	현재 H P 999
80144A46 03E7	최대 A P 999
80144A1E 03E7	현재 A P 999
80144A48 03E7	공격력 최대
80144A4A 03E7	방어력 최대
80144A4C 03E7	스피드 최대
80144A4E 03E7	현명함 최대
30144A23 00YY	스승 셀렉트
30144A16 00XX	무기 셀렉트
30144A17 00XX	방패 셀렉트
30144A18 00XX	투구 셀렉트
30144A19 00XX	갑옷 셀렉트
30144A1A 00XX	옵션 1
30144A1B 00XX	옵션 2
30144A64 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144A6D 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30149A6E 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144A77 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144A78 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144A81 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144A82 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144A8B 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-가란드-



30144AB2 0063	레벨 최대
80144AB4 967F	경험치 최대
80144AE8 03E7	최대 H P 999
80144AC0 03E7	현재 H P 999
80144AEA 03E7	최대 A P 999
80144AC2 03E7	현재 A P 999
80144AEC 03E7	공격력 최대
80144AEE 03E7	방어력 최대
80144AF0 03E7	스피드 최대
80144AF2 03E7	현명함 최대
30144AC7 00YY	스승 셀렉트
30144ABA 00XX	무기 셀렉트
30144ABB 00XX	방패 셀렉트
30144ABC 00XX	투구 셀렉트
30144ABD 00XX	갑옷 셀렉트
30144ABE 00XX	옵션 1
30144ABF 00XX	옵션 2
30144B08 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144B11 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30144B12 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144B1B 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144B1C 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144B25 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144B26 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144B2F 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-디포-



30144B56 0063	레벨 최대
80144B58 967F	경험치 최대
80144B8C 03E7	최대 H P 999
80144B64 03E7	현재 H P 999
80144B8E 03E7	최대 A P 999
80144B66 03E7	현재 A P 999
80144B90 03E7	공격력 최대
80144B92 03E7	방어력 최대
80144B94 03E7	스피드 최대
80144B96 03E7	현명함 최대
30144B6B 00YY	스승 셀렉트
30144B5E 00XX	무기 셀렉트
30144B5F 00XX	방패 셀렉트
30144B60 00XX	투구 셀렉트
30144B61 00XX	갑옷 셀렉트
30144B62 00XX	옵션 1
30144B63 00XX	옵션 2
30144BAC 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144B5 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30144BB6 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144BBF 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144BC0 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144BC9 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144BCA 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144BD3 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-레이-



30144BFA 0063	레벨 최대
80144BFC 967F	경험치 최대
80144C30 03E7	최대 H P 999
80144C08 03E7	현재 H P 999
80144C32 03E7	최대 A P 999
80144C0A 03E7	현재 A P 999
80144C34 03E7	공격력 최대
80144C36 03E7	방어력 최대
80144C38 03E7	스피드 최대
80144C3A 03E7	현명함 최대
30144C0F 00YY	스승 셀렉트
30144C02 00XX	무기 셀렉트
30144C03 00XX	방패 셀렉트
30144C04 00XX	투구 셀렉트
30144C05 00XX	갑옷 셀렉트
30144C06 00XX	옵션 1
30144C07 00XX	옵션 2
30144C50 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144C59 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30144C5A 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144C63 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144C64 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144C6D 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144C6E 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144C77 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-모모-



30144C9E 0063	레벨 최대
80144CA0 967F	경험치 최대
80144CD4 03E7	최대 H P 999
80144CAC 03E7	현재 H P 999
80144CD6 03E7	최대 A P 999
80144CAE 03E7	현재 A P 999
80144CD8 03E7	공격력 최대
80144CDA 03E7	방어력 최대
80144CDC 03E7	스피드 최대
80144CDE 03E7	현명함 최대
30144CB3 00YY	스승 셀렉트
30144CA6 00XX	무기 셀렉트
30144CA7 00XX	방패 셀렉트
30144CA8 00XX	투구 셀렉트
30144CA9 00XX	갑옷 셀렉트
30144CAA 00XX	옵션 1
30144CAB 00XX	옵션 2
30144CF4 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144CFD 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30144CFE 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144D07 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144D08 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144D11 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144D12 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144D1B 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

-페코로스-



3014D42 0063	레벨 최대
80144D44 967F	경험치 최대
80144D78 03E7	최대 H P 999
80144D50 03E7	현재 H P 999
80144D7A 03E7	최대 A P 999
80144D52 03E7	현재 A P 999
80144D7C 03E7	공격력 최대
80144D7E 03E7	방어력 최대
80144D80 03E7	스피드 최대
80144D82 03E7	현명함 최대
30144D57 00YY	스승 셀렉트
30144D4A 00XX	무기 셀렉트
30144D4B 00XX	방패 셀렉트
30144D4C 00XX	투구 셀렉트
30144D4D 00XX	갑옷 셀렉트
30144D4E 00XX	옵션 1
30144D4F 00XX	옵션 2
30144D98 00ZZ	특수능력 회복 한개째
30144DA1 00ZZ	특수능력 회복 열개째
30144DA2 00ZZ	특수능력 보조 한개째
30144DAB 00ZZ	특수능력 보조 열개째
30144DAC 00ZZ	특수능력 공격 한개째
30144DB5 00ZZ	특수능력 공격 열개째
30144DB6 00ZZ	특수능력 스킬 한개째
30144DBF 00ZZ	특수능력 스킬 열개째

각종 에디트

80144F4C 967F	돈 최대
80146328 967F	획득경험치 최대
8014632C 967F	획득금액 최대
30145048 00XX	아이템 한개째 : 종류
30145248 0063	아이템 한개째 : 개수
301450C7 00XX	아이템 128개째 : 종류
301452C7 0063	아이템 128개째 : 개수
301450C8 00XX	무기 한개째 : 종류
301452C8 0063	무기 한개째 : 개수
30145147 00XX	무기 128개째 : 종류
30145347 0063	무기 128개째 : 개수
30145148 00XX	방어구 한개째 : 종류
30145348 0063	방어구 한개째 : 개수
301451C7 00XX	방어구 128개째 : 종류
301453C7 0063A	방어구 128개째 : 개수
301451C8 00XX	옵션 한개째 : 종류
301453C8 0063	옵션 한개째 : 개수
30145247 00XX	옵션 한개째 : 종류
30145447 0063	옵션 한개째 : 개수
30145468 00ZZ	스킬 노트 한개째
301454E7 00ZZ	스킬 노트 128개째
30145543 00FF	전부의 진을 가진다
3014554B 00FF	전부의 마스터를 출석시킨다.

아이템 리스트

01-파란 사과(あおりんご)
02-빵(パン)
03-약초(薬草)
04-원기 구슬(げんきだま)
05-순 원기 구슬(純げんきだま)
06- 원기 구슬(げんきだま)
07-지력의 씨앗(知力の種)
08-지력의 열매(知力の實)
09-물방울(しずく)
0A-해독(毒けし)
0B-눈약(目薬)
0C-떡(お供えもち)
0D-만병통치약(ばんのう薬)
0E-깨달음 약(氣つけ薬)
0F-초키의 물방울(つきのしずく)
10-메기의 분노(なまずのいかり)
11-신풍 구슬(神風だま)
12-선더 크랫커(サンダークラッカ)
13-저승사자(デスおやじ)
14-특효약(特效薬)
15-필살의 불꽃(必殺の炎)
16-빙하 조각(ひょがのかけら)
17-드메가 폭탄(ドメガ爆彈)
18-화약 구슬(火藥だま)
19-생명의 단편(命のかけら)
1A-마법 단편(魔法のかけら)
1B-파워 푸드(パワーフード)
1C-프로테인(プロテイン)
1D-제비의 둥지(つばめのす)
1E-물고기의 머리(魚のお頭)
1F-거대 해초(すごいもぐさ)
20-시간의 모래(時の砂)
21-리치 마드(リッチマード)
22-접시(さら)
23-샤리의 열매(シャーリイの實)
24-수의 물(スーの水)
25-녹슨 메달(さびたメダル)
26-보석(寶石)
27-말린 고기(ほしにく)
28-치즈(チーズ)
29-나무열매(木の實)
2A-강화 약초(強化薬草)
2B-토기(土器)
2C-톰보 구슬(トンボだま)
2D-케케묵은 항아리(かびくさいつぼ)
2E-더러운 헝겊(きたないぬのきれ)
2F-올려놓은 찻잔(かけたちゃわん)
30-재앙의 구슬(まがだま)
31-고서(古書)
32-퇴색한 그림(ふるぼけたえ)
33-여신상(女神のぞう)
34-용신상(龍神のぞう)
35-옛 석판(古のせきばん)
36-용의 눈물(龍のなみだ)
37-누룽지(おこげ)
38-구미 핏슈(グミフィシュ)
39-비래니(ビラニー)
3A-베스라(ベスラ)
3B-브라운(ブラウン)
3C-레인보우(レインボー)
3D-레드캣(レッドキャット)
3E-빅 마우스(ビッグマウス)
3F-화성 타코(火星タコ)
40-휴지 마우스(ヒュージマウス
41-바람디(バラムンディ)
42-구미 프로트(グミフロート)
43-트페이터(トーペタ)
44-이시무베스라(イシムベスラ)
45-쿠인켄(クイケン)
46-시 마우스(シーマウス)
47-치누크(チヌーク)
48-타코(タコ)

49-램턴 캣(ランタンキャット)
4A-볼데비(ボルデビ)
4B-혼드 마리나(ホーンドマリーナ)
4C-용어(勇魚)
4D-시오타(シオタ)
4E-파트A(パーツA)
4F-파트B(パーツB)
50-파트C(パーツC)
51-파트D(パーツD)
52-파트E(パーツE)
53-파트F(パーツF)
54-파트G(パーツG)
55-파트H(パーツH)
56-사비초(サビ草)
57-페어리티어(フェアリーテイア)
58-스킬잉크(スキルインク)
59-플라워 쥴(フラワージュル)
5A-모래 돼지고기(砂ブタのにく)
5B-물 거북(水がめ)

WEAPON

01-다가(ダガー)
02-보로크 나이프(ボロックナイフ)
03-정의의 검(せいとうの剣)
04-브로드 소드(ブロードソード)
05-은 나이프(ぎんのナイフ)
06-스클라마 삭스(スクラマサクス)
07-언월도(えんげつとう)
08-크레이모어(クレイモア)
09-프레아 소드(クレイソード)
0A-웨자소드(フェザーソード)
0B-킹 오브 다가(キングオブダガー)
0C-바제라드(バゼラード)
0D-필살검(必殺の剣)
0E-노잔 다가(ノーザンダガー)
0F-에센사온(アセンサオン)
10-히트 쇼텔(ヒートショーテル)
11-발바롯사(バルバロッサ)
12-아머 베인(アーマーベイン)
13-데몬킬러(デモンキラー)
14-다마 스카스 소드(ダマスカスソード)
15-불패의 검(ふはいの剣)
16-드래곤 브레이드(ドラゴンブレイド)
17-틸 빙(テイルウイング)
18-궁정의 검(こうていの剣)
19-구미오우의 검(クミオウの剣)
1A-아수라의 검(あしゅらの剣)
1B-시고미 도스(しこみドス)
1C-부정의 검(まがった剣)
1D-날카로운 가지(とがったえだ)
1E-떡갈나무 지팡이(かしのつえ)
1F-메이스(メイス)
20-매지션 로드(マジシャンロッド)
21-쿼터 스탭(クオータスタッフ)
22-바람을 가르는 지팡이(風きりのつえ)
23-루비 셉터(ロビーセプター)
24-잔곡의 지팡이(しっこくのつえ)
25-베릴 로드(べリルロッド)
26-브릿츠 스쿠프(ブリックスタッフ)
27-은혜의 지팡이(めぐみのつえ)
28-우로보로스(ウロボロス)
29-스비아(スピア)
2A-론그스피아(ロングスピア)
2B-할파드(ハルバード)
2C-열십자 창(じゅうもんじやり)
2D-라레이 무스비테(ラレイブスビテ)
2E-공중제비(とんぼきり)
2F-관통(つらぬきまる)
30-긴간테스(キガンテス)
31-게일자베린(ゲイルジャベリン)
32-아이스 할바드(アリスハルバード)
33-비사문의 창(びしゃもんのやり)
34-궁닐(グングニル)
35-드래곤 창(ドラゴンのやり)
36-람파더스피아(ラムファダスピア)
37-핸드 너클(ハンドナックル)
38-리벳트 너클(リベットナックル)
39-스파이크 너클(スパイクナックル)
3A-반 너클(バーンナックル)
3B-바그너그(バグナグ)
3C-러브 타크로(ラブタークロー)
3D-록 브레이커(ロックブレイカー)
3E-브라스 너클(ブラスナックル)
3F-파이널 브로(ファイナルブロー)
40-드래곤 팡(ドラゴンファング)
41-도적의 나이프(とうぞくのナイフ)
42-컷트 벨겔(カッツベルゲル)
43-슬라이더(スライサー)
44-라이프 스틸(ライフスティール)
45-탄 발톱(こげたツメ)
46-어설트 쉘(アサルトシェル)
47-프레임 고스트(フレイムゴースト)
48-아이스 고스트(アイスゴースト)
49-숏트 쉘(ショットシェル)
4A-냅탄(ナップ弾)
4B-오렌지 쉘(オレンジシェル)
4C-정의의 탄(せんこうの弾)
4D-호밍 봄(ホーミングボム)
4E-방사탄(こうごう弾)
4F-헤드 블레이커(ヘッドブレイカー)
50-테트밋 봄(テトミックボム)
51-고스트 베스터(ゴーストバスター)
52-비스트 스피어(ビーストスピア)

ARMOR

00-없음(なし)
01-무명옷(もめんのふく)
02-가죽 갑옷(皮のよろい)
03-가죽 속치마(皮のこしまき)
04-렌자 슈츠(レンジャースーツ)
05-가죽 드레스(皮のドレス)
06-로프(まどうしのローブ)
07-큐이라스(キュイラス)
08-브레이스트 아머(ブレイストアーマー)
09-갑옷 속옷(くさりかたびら)
0A-스케일 아머(スケイルアーマー)
0B-크레이브 케이브(クレイブケーブ)
0C-라메라 아머(ラメラーアーマー)
0D-미스릴 아머(ミスリルアーマー)
0E-질풍의 옷(はやてのふく)
0F-마구마 투구(マグマのよろい)
10-실버 메일(シルバーメイル)
11-바람의 옷(風のころも)
12-호박 가슴 갑옷(こはくのむねあて)
13-팬톰 드레스(ファントムドレス)
14-브리자드 메일(ブリザードメイル)
15-질곡 갑옷(しっこくのよろい)
16-현자의 가운(賢者のガウン)
17-다마스카스메일(ダマスカスメイル)
18-홀리로프(ホーリーローブ)
19-어둠의 옷(しょうぞく) ?
1A-하오리 투구(はおうのよろい)
1B-포스 아머(フォースアーマー)
1C-기데온 슈츠(キデオンスーツ)
1D-디아나 드레스(ディアナのドレス)
1E-드래곤 아머(ドラゴンアーマー)
1F-생명의 갑옷(命のよろい)
20-미스트 아머(ミストアーマー)
21-반다나(バンダナ)
22-헤어밴드(ヘアバンド)
23-투구(はちがね)
24-아이언헬무(アイアンヘルム)
25-기사의 갑옷(きしのかぶと)
26-글라스의 도미노(カラスのドミノ)
27-미스릴 헬무(ミスリルヘルム)
28-포복관(よつばのかんむり)
29-금 비녀(金のかんざし)
2A-백은 투구(はくぎんのかぶと)
2B-노크트 고글(ノクトゴーグル)
2C-타이거 캡(タイガーキャップ)
2D-태양의 가면(たいようのかめん)
2E-질곡의 투구(しっこくのかぶと)
2F-은의 티아라(ぎんのティアラ)
30-디바인헬무(ディバインヘルム)
31-드래곤 헬무(ドラゴンヘルム)
32-리스트 밴드(リストバンド)
33-가죽 방패(皮の盾)
34-간트 렛트(ガントレット)
35-정의의 방패(せいどうの盾)
36-바쿠라(バックラー)
37-미스릴 실드(ミスリルシールド)
38-강철 팔찌(はがねの小手)
39-플레임 실드(フレイムシールド)
3A-카이트 실드(カイトシールド)
3B-빙하의 방패(ひょうがの盾)
3C-칼날의 팔찌(やいばの小手)
3D-질곡의 방패(しっこくの盾)
3E-방어 팔찌(守りの小手)
3F-거인의 팔찌(きょじんの小手)
40-봉마의 방패(封魔の盾)
41-드래곤 실드(ドラゴンシールド)
42-무신의 팔찌(ぶしんの小手)
43-남자 옷(おとこふく)
44-없음(なし)

OPTION

00없음(なし)
01-용기의 벨트(勇気のベルト)
02-가죽 부츠(皮のブーツ)
03-위타천의 끈(いだてんのたび)
04-지혜의 장난감(ちえのわ)
05-갓트벨트(ガッツベルト)
06-꿈의 귀걸이(夢のイヤリング)
07-오트시 구슬(オトシだま)
08-유혹의 반지(まどわずのゆびわ)
09-천리안(せんりがん)
0A-빙하의 반지(ひょうがのゆびわ)
0B-진홍의 반지(ぐれんのゆびわ)
0C-번개반지(雷のゆびわ)
0D-부적(おまもり)
0E-다이아 팔찌(ダイアのうでわ)
0F-건강 샌달(けんこうサンダル)
10-빛의 팔찌(ひかりのうでわ)
11-바리어 링(バリアリング)
12-호크 링(ホークリング)
13-지겐하트(ジゲンハット)
14-방울 목걸이(すずのくびわ)
15-성스러운 스카프(聖なるスカーフ)
16-랑의 팔찌(あいのうでわ)
17-생명의 팔찌(命のうでわ)
18-성령의 돌(せいれい石)
19-샤먼 링(シャーマンリング)
1A-스피릿트 링(スピリットリング)
1B-머천트버스(マーチャントパス)
1C-웜(ワーム)
1D-스프릿트(スプリット)
1E-캬로(キャロ)
1F-헤비 캬로(ヘビーキャロ)
20-개구리(かえる)
21-개구리군(かえるくん)
22-개구리씨(かえるさん)
23-개구리님(かえるさま)
24-깨진 봇파(こわれたポッパー)
25-봇파(ポッパー)
26-톱(ポップ)
27-톱워커(ポップウォーカー)
28-싱카(シンカー)
29-프로트(フロート)
2A-서스펜드(サスペンド)
2B-디브타입(ディープタイプ)
2C-코인(コイン)
2D-임금님 개구리(とのさまがえる)
2E-나무 막대기(きのさお)
2F-대나무 막대기(たけざお)
30-막대 데라쿠스(さおデラックス)
31-날아다니는 막대기(とびまるのさお)
32-기묘의 막대기(たくみのさお)
33-궁극의 막대기(きわめのさお)



MASTER

00-바바델(バーデル)
01-메이거스(メイガス)
02-현수(賢樹)
03-도론조(ドロンゾ)
04-파일(ファール)
05-듀란다일(デュランダール)
06-교드(ギョド)
07-혼다라(ホンダラ)
08-에미타이(エミタイ)
09-디스(ディース)
0A-하오치(ハオチー)
0B-바이스(バイス)
0C-랑(ラング)
0D-리(リー)
0E-윙(ウイン)
0F-용신(龍の神)
10-멜리브(メルリーブ)

SKILL

00-없음(なし)
01-괴물 스톤핑(ぬえストンピング)
02-회심격(会心撃)
03-슈퍼콤보(スーパーコンボ)
04-전명격(電鳴撃)
05-화염격(火炎撃)
06-마인드 소드(マインドソード)
07-능력(のうけずり)
08-눈멀기(目つぶし)
09-독격(毒撃)
0A-의욕 없음(やる気なし)
0B-마구치기(みだれうち)
0C-날뛰다(あばれる)
0D-달려들기(かみつき)
0E-날라치기(とびげり)
0F-돌진(とっしん)
10-에어레이드(エアレイド)
11-아스트랄 워프(アストラルワープ)
12-부풀어오르다(ふくれる)
13-오라스맷쉬(オーラスマッシュ)
14-멸살(滅殺)
15-테라브레이크(テラブレイク)
16-공기치기(くうきうち)
17-허리가 아프다(コシが痛い)
18-사다리를 보다(梯子を見る)
19-백기(ひらはた)
1A-카운터(カウンター)
1B-동그란 눈동자(つぶらなひとみ)
1C-먹다(たべる)
1D-열풍격(烈風撃)
1E-네바네바(ネバネバ)
1F-타르 조케(タールづけ)
20-광합성(光合成)
21-약초(薬草)
22-도빙(ドードング)
23-매직벨트(マジックベルト)
24-생각해 내다(思い出す)
25-샤풀 페이지(シャッフルページ)
26-배틀송(バトルソング)
27-기합 모으기(気合いため)
28-차쿠라(チャクラ)
29-바사크(バーサーク)
2A-심안(しんがん)
2B-오라바리어(オーラバリア)
2C-이블아이(イーブルアイ)
2D-봄다트(ボーンダート)
2E-파이어 브레스(ファイアブレス)
2F-아이스 브레스(アイスブレス)
30-스이트 브레스(スイートブレス)
31-몽빙격(夢氷撃)
32-화분(かふん)
33-독프레스(毒ブレス)
34-달걀(たまご)
35-대분화(だいふんか)
36-하우링(ハウリング)
37-흑염(黒の炎)
38-자폭(自爆)
39-허리 꺾기(はねおとし)
3A-결계(けっかい)
3B-회오리바람(たつまき)
3C-식별(しきべつ)
3D-노려치기(ねらい撃ち)
3E-세븐센시즈(サブンセンシズ)
3F-서든데스(サドンデス)
40-와타이거(ワータイガー)
41-빼앗기(ぶんどり)
42-해일(つなみ)
43-냉기(れいき)
44-점치다(うらない)
45-명령(めいれい)
46-리리프(リリフ)
47-아브리프(アブリフ)
48-트프리프(トブリフ)
49-리프랄(リフラル)
4A-리프레스트(リフレスト)
4B-야크리(ヤクリ)
4C-리벌(リバル)
4E-마렉타(マレクタ)
4F-렉타(レクタ)
50-라크(ラーク)
51-로톤브레스(ロトンブレス)
52-카텍트(カテクト)
53-미카텍트(キカテクト)
54-하사트(ハサート)
55-기가트(ギガート)
56-바리아(バリア)
57-베보버(ベボーバ)
58-달(ダール)
59-스톨(ストール)
5A-딜(ディル)
5B-바담(バダム)
5C-바다마(バダーマ)
5D-바드라마(バドラーマ)
5E-레이가(レイガ)
5F-레이길(レイギル)
60-그레이골(グレイゴル)
61-발(バル)
62-바발(バーバル)
63-발바라(バルハラー)
64-쉐더(シエーザ)
65-쉐더가(シエザーガ)
66-가다브레더(ガダブレダ)
67-메가(メガ)
68-드메가(ドメガ)
69-키리에(キリエ)
6A-와스(ワース)
6B-넴리(ネムリイ)
6C-보완(ボワン)
6D-규카간(ギュカカン)
6E-메콤(メコム)
6F-자월드(ザワルド)
70-사라니(サラニ)
71-고보우세이(ゴボウセイ)
72-후려치다(なぎはらえ)
73-메타리프(メタリフ)
74-우베시움(ウベシウム)
75-쉬다(休む)
76-밤(バム)
77-더블히트(ダブルヒット)
78-브치 브레스(ブチブレス)
79-드래곤 브레스(ドラゴンブレス)
7A-파이어 브레스(ファイアブレス)
7B-아이스 브레스(アイスブレス)
7C-선더 브레스(サンダーブレス)
7D-샤인 브레스(シャインブレス)
7E-다크 브레스(ダークブレス)
7F-돌격(とつげき)
80-브레인 바스트(ブレインバースト)
81-파멸의 빛(破滅の光)
82-베놈 와스(ベノムワース)
83-카이더 브레스(カイザーブレス)
84-게노사이드 브레스(ゲノサイドブレス)
85-파이어크로((ファイアクロー)
86-아이스크로(アイスクロー)
87-선더크로(サンダークロー)
88-샤인크로(シャインクロー)
89-폭염(暴炎)
8A-엄호사격(えんごしゃげき)
8B-바라라이더(バラライザー)
8C-최후의 수단(おくの手)
8D-3연격(3連撃)
8E-급격(きゅうげつ)
8F-전격(電撃)
90-불꽃 벽(炎のかべ)
91-구석(すみ)
92-구석구석(すみすみ)
93-죽음의 폭탄(死の爆弾)
94-룰렛(ルーレット)
95-기름(あぶら)
96-안구 빔(めだまビーム)
97-용변신(龍変身)
98-자다(ねる)
99-대방어(大防御)
9A-채침(せんぎり)
9B-불꽃창(炎のやり)
9C-신격(神撃)
9D-악마베기(悪魔ぎり)
9E-오마지나이(おまじない)
9F-사악한 기운(邪気)
A0-점프(ジャンプ)
A1-서로치기(あいうち)
A2-타크레마(タクレマ)
A3-마법 모으기(魔法ため)
A4-헛치기(すぶり)
A5-칼등치기(みねうち)
A6-독점(そうどり)
A7-배수의 진(はいすいのじん)
A8-야부리프(ヤブリフ)
A9-베네딕션(ベネディクション)
AA-오가 베기(オーガぎり)
AB-샤도 워크(シャドウウオーク)
AC-매직 볼(マジックボール)
AD-총쏘기(ガンとばし)
AE-리리프(リリフ)
AF-아브리프(アブリフ)
B0-트프리프(トブリフ)
B1-리프랄(リフラル)
B2-리프레스트(リフレスト)
B3-야크리(ヤクリ)
B4-리벌(リバル)
B5-리발라(リバルラ)
B6-마렉타(マレクタ)
B7-렉타(レクタ)
B8-카크테트(カクテト)
B9-미카크테트(ミカクテト)
BA-하사트(ハサート)
BB-기가트(ギガート)
BC-바리아(バリア)
BD-베보버(ベボーバ)
BE-달(ダール)
BF-스톨(ストール)
C0-딜(ディル)
C1-바담(バダム)
C2-바다마(バダーマ)
C3-바드라마(バドラーマ)
C4-레이가(レイガ)
C5-레이길(レイギル)

C6-그레이골(グレイゴル)
C7-발(バル)
C8-바발(ババル)
C9-발바라(バババラー)
CA-쉐더(シエーザ)
CB-쉐더가(シエザーガ)
CC-가다브레더(ガダブレダ)
CD-메가(メガ)
CE-드메가(ドメガ)
CF-키리에(キリエ)
D0-와스(ワース)
D1-넴리(ネムリイ)
D2-보완(ボワン)
D3-규카간(ギュカカン)
D4-메콤(メコム)
D5-미야쿠리(ミヤクリ)
D6-사라니(サラニ)
D7-야쿠리프(ヤクリフ)
D8-훔치다(盗む)
D9-변신해제(へんしんかいじょ)
DA-오라버스트(オーラバースト)
DB-화류(火流)
DC-지오브레스(ジオブレス)
DD-가이아브레스(ガイアブレス)
DE-나뭄(ナバーム)
DF-템페스트(テンペスト)
E0-와스(ワース)
E1-템테이션(テンプテーション)
E2-메테오다이브(メテオダイブ)
E3-메테오다이브(メテオダイブ)

프론트 미션2

캐릭터 스테이터스 수정

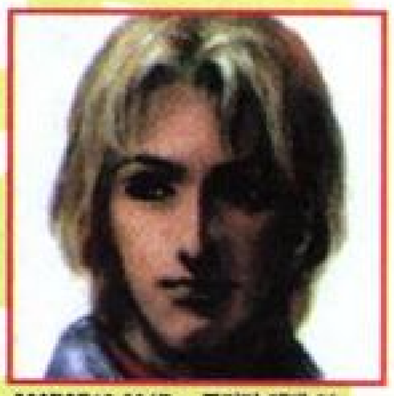


-얏슈-

300E91D6 0063 조작 99
300E91D7 0063 조준기술99
300E91D8 0063 기계조작99
300E91D9 0063 기력99
300ECDB1 001E 격투 레벨30
300ECDB2 001E 근거리 레벨30
300ECDB3 001E 원거리 레벨30
800ECDB4 03E7 격투 999
800ECDB6 03E7 근거리 999
800ECDB8 03E7 원거리 999
800ECDBA 015E 지명도350
800ECDBC 1111 금 스킬 획득A
800ECDBE 1111 금 스킬 획득B
800ECDC0 1111 금 스킬 획득C
800ECDC2 1111 금 스킬 획득D
800ECDC4 1111 금 스킬 획득E
800ECDC6 1111 금 스킬 획득F
800ECDC8 1111 금 스킬 획득G
800ECDCA 1111 금 스킬 획득H
800ECDCC 1111 금 스킬 획득I
800ECDCE 0111 금 스킬 획득J
800ECDD0 1111 금 스킬 획득K
800ECDD2 1111 금 스킬 획득L
800ECDD4 1111 금 스킬 획득M
800ECDD6 AAF1 금 스킬 획득N
800ECDD8 9323 금 스킬 획득O
800ECDDA 003F 금 스킬 획득P

-죠이스-

300E9212 0063 조작 99
300E9213 0063 조준기술99
300E9214 0063 기계조작99
300E9215 0063 기력99
300ECE15 001E 격투 레벨 30



300ECE16 001E 근거리 레벨 30
300ECE17 001E 원거리 레벨 30
800ECE18 03E7 격투 경험치 999
800ECE1A 03E7 근거리 경험치 999
800ECE1C 03E7 원거리 경험치 999
800ECE1E 015E 지명도350
800ECE20 **** 금 스킬 획득A
800ECE3E **** 금 스킬 획득P

-에이미아-



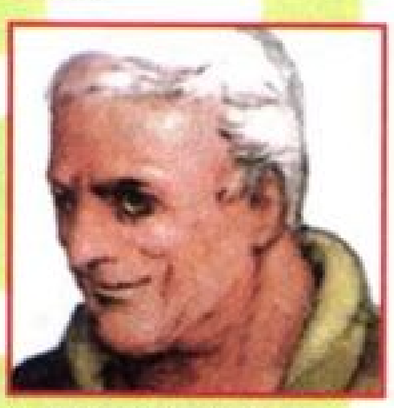
300E924E 0063 조작 99
300E924F 0063 조준기술99
300E9250 0063 기계조작99
300E9251 0063 기력99
300ECE79 001E 격투 레벨 30
300ECE7A 001E 근거리 레벨 30
300ECE7B 001E 원거리 레벨 30
800ECE7C 03E7 격투 경험치 999
800ECE7E 03E7 근거리 경험치 999
800ECE80 03E7 원거리 경험치 999
800ECE82 015E 지명도350
800ECE84 **** 금 스킬 획득A
800ECEA2 **** 금 스킬 획득P

-그리프-



300E928A 0063 조작 99
300E928B 0063 조준기술99
300E928C 0063 기계조작99
300E928D 0063 기력99
300ECEDD 001E 격투 레벨 30
300ECEDE 001E 근거리 레벨 30
300ECEDF 001E 원거리 레벨 30
800ECEE0 03E7 격투 경험치 999
800ECEE2 03E7 근거리 경험치 999
800ECEE4 03E7 원거리 경험치 999
800ECEE6 015E 지명도350
800ECEE8 **** 금 스킬 획득A
800ECF06 **** 금 스킬 획득P

토마스



300E92C6 0063 조작 99
300E92C7 0063 조준기술99
300E92C8 0063 기계조작99
300E92C9 0063 기력99
300ECF41 001E 격투 레벨 30
300ECF42 001E 근거리 레벨 30
300ECF43 001E 원거리 레벨 30
800ECF44 03E7 격투 경험치 999
800ECF46 03E7 근거리 경험치 999
800ECF48 03E7 원거리 경험치 999
800ECF4A 015E 지명도350
800ECF4C **** 금 스킬 획득A
300ECF6A **** 금 스킬 획득P

-록키-



300E9302 0063 조작 99
300E9303 0063 조준기술99
300E9304 0063 기계조작99
300E9305 0063 기력99
300ECFA5 001E 격투 레벨 30
300ECFA6 001E 근거리 레벨 30
300ECFA7 001E 원거리 레벨 30
800ECFA8 03E7 격투 경험치 999
800ECFAA 03E7 근거리 경험치 999
800ECFAC 03E7 원거리 경험치 999
800ECFAE 015E 지명도350
800ECFB0 **** 금 스킬 획득A
800ECFCE **** 금 스킬 획득P

-로즈웰-



300E933E 0063 조작 99
300E933F 0063 조준기술99
300E9340 0063 기계조작99
300E9341 0063 기력99
300ED009 001E 격투 레벨 30
300ED00A 001E 근거리 레벨 30
300ED00B 001E 원거리 레벨 30
800ED00C 03E7 격투 경험치 999
800ED00E 03E7 근거리 경험치 999
800ED010 03E7 원거리 경험치 999
800ED012 015E 지명도350
800ED014 **** 금 스킬 획득A
300ED032 **** 금 스킬 획득P

-리자-



300E937A 0063 조작 99
300E937B 0063 조준기술99
300E937C 0063 기계조작99
300E937D 0063 기력99
300ED06D 001E 격투 레벨 30
300ED06E 001E 근거리 레벨 30
300ED06F 001E 원거리 레벨 30
800ED070 03E7 격투 경험치 999
800ED072 03E7 근거리 경험치 999
800ED074 03E7 원거리 경험치 999
800ED076 015E 지명도350
800ED078 **** 금 스킬 획득A
800ED096 **** 금 스킬 획득P

-사유리-

300E93B6 0063 조작 99
300E93B7 0063 조준기술99



300E93B8 0063 기계조작99
300E93B9 0063 기력99
300ED0D1 001E 격투 레벨 30
300ED0D2 001E 근거리 레벨 30
300ED0D3 001E 원거리 레벨 30
800ED0D4 03E7 격투 경험치 999
800ED0D6 03E7 근거리 경험치 999
800ED0D8 03E7 원거리 경험치 999
800ED0DA 015E 지명도350
800ED0DC **** 금 스킬 획득A
300ED0FA **** 금 스킬 획득P

-코디-

300E93F2 0063 조작 99
300E93F3 0063 조준기술99
300E93F4 0063 기계조작99
300E93F5 0063 기력99
300ED135 001E 격투 레벨 30
300ED136 001E 근거리 레벨 30
300ED137 001E 원거리 레벨 30
800ED138 03E7 격투 경험치 999
800ED13A 03E7 근거리 경험치 999
800ED13C 03E7 원거리 경험치 999
800ED13E 015E 지명도350
800ED140 **** 금 스킬 획득A
800ED15E **** 금 스킬 획득P



-파이크-

300E042E 0063 조작 99
300E042F 0063 조준기술99
300E043D 0063 기계조작99
300E9431 0063 기력99
300ED199 001E 격투 레벨 30
300ED194 001E 근거리 레벨 30
300ED19B 001E 원거리 레벨 30
800ED19C 03E7 격투 경험치 999
800ED19E 03E7 근거리 경험치 999
800ED1A0 03E7 원거리 경험치 999
800ED1A2 015E 지명도350
800ED1A4 **** 금 스킬 획득A
300ED102 **** 금 스킬 획득P



-메이란-

300E946A 0063 조작 99
300E946B 0063 조준기술99
300E946C 0063 기계조작99
300E946D 0063 기력99
300ED1FD 001E 격투 레벨 30
300ED1FE 001E 근거리 레벨 30
300ED1FF 001E 원거리 레벨 30
800ED200 03E7 격투 경험치 999
800ED202 03E7 근거리 경험치 999
800ED204 03E7 원거리 경험치 999
800ED206 015E 지명도350
800ED208 **** 금 스킬 획득A
800ED226 **** 금 스킬 획득P
80112978 E0FF 돈 최대

30111XXX 0063 몸체와 다리 셀렉트
30111DXX 0063 왼팔 셀렉트
30112XXX 0063 오른팔 셀렉트
3011XXXX 0063 무기 셀렉트
301122XX 0063 방패와 백팩 셀렉트
30112XXX 0063 컴퓨터와 아이템 셀렉트

★전 스킬 획득 A부터 P까지 2HEX씩 변경해주십시오.
★코드부의 (****)는 앗슈의 코드와 같습니다.
★레벨이 30을 넘어도 (경험치)코드를 계속 입력하면 AP가 0로 되어 행동이 불가능합니다.
이경우 1번 세이브하고 (레벨30)의 코드를 다시 입력하십시오.
★(돈)과 (파트셀렉트) 코드는 앗슈가 있는 시나리오밖에 사용할 수 없습니다.

각파츠 코드표

Body

30111XXX 0063

CD5	로브스트1A (ロブスト1A)
CD6	가스트503B (ガスト503B)
CD7	제더T2 (ツェーダT2)
CD8	스타브라인 (スタブライン)
CD9	워러스M1 (ウォーラスM1)
CDA	기자4C (ギザ4C)
CDB	오바디어 (オバディア)
CDC	캄400S (カーム400S)
CDD	프로스트M37 (フロストM37)
CDE	제니스V (ゼニスV)
CDF	지뷰T4 (ジービュT4)
CE1	비가M1 (ビガーM1)
CE2	조라C5 (ゾラC5)
CE3	타토우C (タトウC)
CE4	카필M1 (カーフイルM1)
CE5	바제M25 (バジュM25)
CE6	워러스M2 (ウォーラスM2)
CE7	톨도그1 (トールドッグ1)
CE8	타토우D (タトウD)
CE9	기자4G (ギザ4G)
CEA	99식갑 월궁 (99式甲 月弓)
CEB	캄420V (カーム420V)
CEC	프로스트M40 (フロストM40)
CED	개런프 (ギャランプ1)
CEE	카필M2 (カーフイルM2)
CEF	가스트505A (ガスト505A)
CF0	이겔아인스 (イーゲルアインス)
CF1	워러스M3 (ウォーラスM3)
CF2	오텔 (オテル)
CF3	로브스트1C (ロブスト1C)
CF4	할트윈트 (ハルトウィント)
CF5	제더T3 (ツェーダT3)
CF6	헤일M14 (ヘイルM14)
CF7	제니스리브 (ゼニスレブ)
CF8	102식갑 강진 (102式甲 强陣)
CF9	지뷰T4S (ジービュT4S)
CFA	테듐A3 (テディウムA3)
CFB	조라C9 (ゾラC9)
CFC	타토우3 (タトウ3)
CFD	기자5A (ギザ5A)
CFE	할토차인 (ハルトツァーン)
CFF	모스VAS (モスVAS)
D01	헤일M16 (ヘイルM16)
D02	개프A (ギャフA)
D03	102식을 강진 (102式乙 强陣)
D04	가스트505C (ガスト505C)
D05	지뷰TB (ジービュTB)
D06	트레이로 (トレーロ)
D07	제니스DV (ゼニスDV)
D08	카필M3 (カーファルM3)
D09	쿼가M08 (クアガM08)
D0A	캄450S (カーム450S)
D0B	프로스트M50 (フロストM50)
D0C	데이젠T8 (デーゲンT8)
D0D	프로스트2A (フロスト2A)
D0E	자이고트 (ザイゴート)
D0F	모스VBS (モスVBS)
D10	카스티고U (カスティゴU)
D11	뮤트스A (ミュートスA)
D12	바제M30 (バジュM30)
D13	지르A1 (ジールA1)
D14	100식갑 화구 (100式甲 火球)
D15	개프B (ギャフB)
D16	기자5S (ギザ5S)
D17	뮤토스B (ミュートスB)
D18	지르B1 (ジールB1)
D19	마네쥬 (マネージュ)
D1A	제니스X (ゼニスX)

D1B 사카르A (シャカールA)
D1C 99식을 월궁 (99式乙 月弓)
D1D 테듐A6 (テディウムA6)
D1E 자워G1 (ジャウアG1)
D1F 데이겐T10 (デーゲンT10)
D20 102식병 강진 (102式丙 強襲)
D21 자이구스A1 (ザイグスA1)
D22 이게르츠바이 (イーゲルツヴァイ)
D23 자워G3 (ジャウアG3)
D24 사칼B (シャカールB)
D25 자보어 (ジャボーア)
D26 시작품니가스 (試作品ニーガス)
D27 레이븐 (レイブン)
D28 레이븐 (レイブン)
D29 혐오스런 벤처(嫌なヴァンツァー)
D2A 혐오스런 벤처(嫌なヴァンツァー)
D35 테스트 타입1 (テストタイプ1)
D36 테스트 타입2 (テストタイプ2)

Arms

L=30111DXX 0063
R=30112XXX 0063
(L) (R)
38 2BD 로브스트1A (ロブスト1A)
39 2BE 가스트503B (ガスト503B)
3A 2BF 체이타T2 (ツェータT2)
3B 2C0 스타브라인 (スタブライン)
3C 2C1 워러스M1 (ウォーラスM1)
3D 2C2 기자4C (ギザ4C)
3E 2C3 오버디어 (オバディア)
3F 2C4 캄400S (カーム400S)
40 2C5 프로스트M37 (フロストM37)
41 2C6 제니스V (ゼニスV)
42 2C7 지뷰T4 (ジービュT4)
43 2C8 바제M13 (バジュM13)
44 2C9 비가M1 (ビガM1)
45 2CA 조라C5 (ゾラC5)
46 2CB 타토우C (タトゥC)
47 2CC 카필M1 (カーフィルM1)
48 2CD 바제M25 (バジュM25)
49 2CE 워러스M2 (ウォーラスM2)
4A 2CF 톨도그1 (トールドッグ1)
4B 2D0 타토우D (タトゥD)
4C 2D1 기자4G (ギザ4G)
4D 2D2 99식갑 월궁 (99式甲 月弓)
4E 2D3 캄420V (カーム420V)
4F 2D4 프로스트M40 (フロストM40)
50 2D5 개런프1 (ギャランプ1)
51 2D6 카필M2 (カーフィルM2)
52 2D7 가스트505A (ガスト505A)
53 2D8 이겔아인스 (イーゲルアインス)
54 2D9 워러스M3 (ウォーラスM3)
55 2DA 오텔 (オテル)
56 2DB 로브스트1C (ロブスト1C)
57 2DC 할트윈트 (ハルトウィント)
58 2DD 체더T3 (ツェーダT3)
59 2DE 헤일M14 (ヘイルM14)
5A 2DF 제니스리브 (ゼニスレブ)
5B 2E0 102식갑 강진 (102式甲 強襲)
5C 2E1 지뷰T4S (ジービュT4S)
5D 2E2 테듐A3 (テディウムA3)
5E 2E3 조라C9 (ゾラC9)
5F 2E4 타토우9 (タトゥ9)
60 2E5 기자5A (ギザ5A)
61 2E6 할트차인 (ハルトツァーン)
62 2E7 모스VAS (モスVAS)
63 2E8 헤일M16 (ヘイルM16)
64 2E9 개프A (ギャフA)
65 2EA 102식을 강진 (102式乙 強襲)
66 3EB 가스트505C (ガスト505C)
67 2EC 지뷰T8 (ジービュT8)
68 2ED 트레이로 (トレーロ)
69 2EE 제니스DV (ゼニスDV)
6A 2EF 카필M3 (カーフィルM3)
6B 2F0 쿼거M08 (クアガM08)
6C 2F1 캄450S (カーム450S)
6D 2F2 프로스트M50 (フロストM50)
6E 2F3 데이겐T8 (デーゲンT8)
6F 2F4 로브스트2A (ロブスト2A)
70 2F5 자이고트 (ザイゴート)
71 2F6 모스VAS (モスVAS)
72 2F7 헤일M19 (ヘイルM19)
73 2F8 카스티고U (カスティゴU)
74 2F9 뮤토스A (ミュートスA)
75 2FA 바제M30 (バジュM30)
76 2FB 지르A1 (ジールA1)
77 2FC 100식갑 화구 (100式甲 火球)
78 2FD 개프B (ギャフB)
79 2FE 기자5S (ギザ5S)
7A 2FF 뮤토스B (ミュートスB)
7B 300 지르B1 (ジールB1)
7C 301 마네쥬 (マネージュ)
7D 302 제니스X (ゼニスX)
7E 303 사칼A (シャカールA)
7F 304 99식을 월궁 (99式乙 月弓)
80 305 테듐A6 (テディウムA6)
81 306 자워G1 (ジャウアG1)
82 307 데이겐T10 (デーゲンT10)
83 308 102식병 강진 (102式丙 強襲)
84 309 자이구스A1 (ザイグスA1)
85 30A 이게르츠바이 (イーゲルツヴァイ)
86 30B 자워G3 (ジャウアG3)
87 30C 사칼B (シャカールB)
88 30D 자보어 (ジャボーア)
89 30E 시작품니가스 (試作品ニーガス)
8A 30F 레이븐 (レイブン)
8B 310 레이븐 (レイブン)
8C 311 혐오스런 벤처 (嫌なヴァンツァー)
8D 312 혐오스런 벤처 (嫌なヴァンツァー)
98 31D 테스트 타입1 (テストタイプ1)
99 31E 테스트 타입1 (テストタイプ1)
9A 31F 테스트 타입2 (テストタイプ2)
9B 320 테스트 타입2 (テストタイプ2)

Legs

30111XXX 0063
D9D 로브스트1A (ロブスト1A)
D9E 가스트503B (ガスト503B)
D9F 체더T2 (ツェーダT2)
DA0 스타브라인 (スタブライン)
DA1 워러스M1 (ウォーラスM1)
DA2 기자4C (ギザ4C)
DA3 오버디어 (オバディア)
DA4 캄400S (カーム400S)
DA5 프로스트M37 (フロストM37)
DA6 제니스V (ゼニスV)
DA7 지뷰T4 (ジービュT4)
DA8 바제M13 (バジュM13)
DA9 비가M1 (ビガM1)
DAA 조라C5 (ゾラC5)
DAB 타토우C (タトゥC)
DAC 카필M1 (カーフィルM1)
DAD 바제M25 (バジュM25)
DAE 워러스M2 (ウォーラスM2)
DAF 톨도그1 (トールドッグ1)
DB0 타토우D (タトゥD)
DB1 기자4G (ギザ4G)
DB2 99식갑 월궁 (99式甲 月弓)
DB3 캄420V (カーム420V)
DB4 프로스트M40 (フロストM40)
DB5 개런프1 (ギャランプ1)
DB6 카필M2 (カーフィルM2)
DB7 가스트505A (ガスト505A)
DB8 이겔아인스 (イーゲルアインス)
DB9 워러스M3 (ウォーラスM3)
DBA 오텔 (オテル)
DBB 로브스트1C (ロブスト1C)
DBC 할트윈트 (ハルトウィント)
DBD 체더T3 (ツェーダT3)
DBE 헤일M14 (ヘイルM14)
DBF 제니스리브 (ゼニスレブ)
DC0 102식갑 강진 (102式甲 強襲)
DC1 지뷰T4S (ジービュT4S)
DC2 테듐A3 (テディウムA3)
DC3 조라C9 (ゾラC9)
DC4 타토우3 (タトゥ3)
DC5 기자5A (ギザ5A)
DC6 할토차인 (ハルトツァーン)
DC7 모스VAS (モスVAS)
DC8 헤일M16 (ヘイルM16)
DC9 개프A (ギャフA)
DCA 102식을 강진 (102式乙 強襲)
DCB 가스트505C (ガスト505C)
DCC 지뷰TB (ジービュTB)
DCD 트레이로 (トレーロ)
DCE 제니스DV (ゼニスDV)
DCF 카필M3 (カーフアルM3)
DD0 쿼거M08 (クアガM08)
DD1 캄450S (カーム450S)
DD2 프로스트M50 (フロストM50)
DD3 데이겐T8 (デーゲンT8)
DD4 프로스트2A (フロスト2A)
DD5 자이고트 (ザイゴート)
DD6 모스VBS (モスVBS)
DD7 헤일M19 (ヘイルM19)
DD8 카스티고U (カスティゴU)
DD9 뮤트스A (ミュートスA)
DDA 바제M30 (バジュM30)
DDB 지르A1 (ジールA1)
DDC 100식갑 화구 (100式甲 火球)
DDD 개프B (ギャフB)
DDE 기자5S (ギザ5S)
DDF 뮤토스B (ミュートスB)
DE0 지르B1 (ジールB1)
DE1 마네쥬 (マネージュ)
DE2 제니스X (ゼニスX)
DE3 사카르A (シャカールA)
DE4 99식을 월궁 (99式乙 月弓)
DE5 테듐A6 (テディウムA6)
DE6 자워G1 (ジャウアG1)
DE7 데이겐T10 (デーゲンT10)
DE8 102식병 강진 (102式丙 強襲)
DE9 자이구스A1 (ザイグスA1)
DEA 이게르츠바이 (イーゲルツヴァイ)
DEB 자워G3 (ジャウアG3)
DEC 사칼B (シャカールB)
DED 자보어 (ジャボーア)
DEE 시작품니가스 (試作品ニーガス)
DEF 헤이븐 (ヘイブン)
DF0 헤이븐 (ヘイブン)
DF1 혐오스런 벤처(嫌なヴァンツァー)
DF2 혐오스런 벤처(嫌なヴァンツァー)
DFD 테스트 타입1 (テストタイプ1)
DFE 테스트 타입2 (テストタイプ2)

Hand WEAPON

3011XXXX 0063

Machinegun

1F72 콩그레스 (コングレス)
1F73 쥬리아EX (ジュリアEX)
1F74 카리온 (カリヨン)
1F75 바르발리 (バルバリ)
1F76 아르아소 (アールアッソー)
1F77 클로니크 (クローニク)
1F78 그로우타스크 (グロウタスク)
1F79 옵파 (オップファー)
1F7A 크라비에 (クラヴィエ)
1F7B FV-24 (FV-24)
1F7C 95식기관총 (95式機関銃)
1F7D 클로니크25형 (クローニク25型)
1F7E 옵파GV (オップファーGV)



Rifle

1F7F 카이제린 (カイゼリン)
1F80 그렌체 (グレンツェ)
1F81 라스트워드 (ラストワード)
1F82 유라 (ユーラ)
1F83 위니 (ウィニー)
1F84 블랙시 (ブラックシー)
1F85 98식기관총갑형 (98式機関銃甲型)
1F86 알케미 (アルケミー)
1F87 분더20 (ヴンダー20)
1F88 헤키사파이어 (ヘキサファイア)
1F89 유라60mm (ユーラ60mm)
1F8A 알키미어 (アルキミア)
1F8B 치게 (ツィーゲ)
1F8C 98식기관총을형 (98式機関銃乙型)
1F8D 분더60 (ヴンダー60)
1F8E 바슨 (バスーン)

Shotgun

1F8F 민즈SG (ミーンズSG)
1F90 오덴M90 (オーデンM90)
1F91 히거9식기관총 (ヒガ9式機関銃)
1F92 신리블라 (シンリブラ)
1F93 뷰세 (ビュシェ)
1F94 그롯시 (グロッシー)
1F95 왓트블러드 (ウァットブラッド)
1F96 신리블라B (シンリブラB)
1F97 오덴M98 (オーデンM98)
1F98 VN뷰제 (VNビュジュ)
1F99 비크가자 (ビークガザ)
1F9A 스테이트30 (ステイト30)
1F9B 플랫 소울 (フラットソウル)
1F9C 지리노 (ジリーノ)
1F9D 글롯시11 (グロッシー11)
1F9E 코멧트 (コベット)

Flame Thrower

1F9F 핫리버 (ホットリバー)
1FA0 핫리버30 (ホットリバー30)
1FA1 워머 (ウォーマー)
1FA2 핫리버40 (ホットリバー40)
1FA3 워머F1 (ウォーマーF1)
1FA4 히트래트 (ヒートラット)
1FA5 핫리버55 (ホットリバー55)
1FA6 워머F2 (ウォーマーF2)
1FA7 히트래트S (ヒートラットS)
1FA8 헬본드 (ヘルボンド)
1FA9 파이어안트 (ファイアアント)
1FAA 헬본드2 (ヘルボンド2)
1FAB 히트래트EX (ヒートラットEX)
1FAC 파이어안트2 (ファイアアント2)
1FAD 헬본드3 (ヘルボンド3)
1FAE 파이어안트S (ファイアアントS)

Cannon

1FAF 그마스76mm (グマス76mm)
1FB0 그마스92mm (グマス92mm)
1FB1 톰데트 (トムデット)
1FB2 후나기3식포 (フナギ3式砲)
1FB3 H.C.110
1FB4 힐비아스 (ヒルビアス)
1FB5 더블코멧트 (ダブルコメット)

Bazzooka

1FB6 매드캡 (マッドキャップ)
1FB7 M405A
1FB8 그리리 (グリーリー)
1FB9 슈베 (シュヴェ)
1FBA 케어드 (ケアード)
1FBB 룬게 (ルンゲ)
1FBC 쥬에드(ジュウエドウ)
1FBD 봇슈 (ボッシュ)
1FBE 케어드10 (ケアード10)
1FBF 록자크 (ロックジャック)
1FC0 매드캡B (マッドキャップB)
1FC1 룬게FF (ルンゲFF)
1FC2 록킹 (ロックキング)
1FC3 M405A9
1FC4 레이터보어 (レイターボア)
1FC5 불기버 (ブルギバ)

Knuckle

1FE6 아이언란브 (アイアンランプ)
1FE7 브레스니들 (ブレスニードル)
1FE8 더블네일 (ダブルネイル)
1FE9 본버스타 (ボーンバスター)
1FEA 핫니들 (ホットニードル)
1FEB 더블핑거 (ダブルフィンガー)
1FEC 라이트버스타 (ライトバスター)
1FED 더블블레이드 (ダブルブレイド)
1FEE 브레스스팅 (ブレススティング)
1FEF 더블팡 (ダブルファング)
1FF0 퓨지버스타 (ヒュージバスター)
1FF1 더블블레이드S (ダブルブレイドS)
1FF2 스컬버스타 (スカルバスター)
1FF3 베어크로우 (ベアクロー)
1FF4 브레스스테이크(브レスステイク)
1FF5 킨엣지 (キーンエッジ)

Rod

1FF6 로더 (ロッダー)
1FF7 하드로드 (ハードロッド)
1FF8 하트클럽 (ハートクラブ)
1FF9 바운트 (バウント)
1FFA 매드아이언 (マッドアイアン)
1FFB 헤비바운드 (ヘビーバウンド)
1FFC 가드바운드 (ゴッドバウンド)
1FFD 매드해머 (マッドハンマー)
1FFE 돈스타 (ドーンスター)
1FFF 페어 아이언 (フェアアイアン)
2000 로더G (ロッダーG)
2001 바운더 (バウンダー)
2002 킨세이버 (キーンセイバー)
2003 크레이지해머 (クレイジハマー)
2004 비너스 (ビーナス)
2005 그레이트세이버 (グレイトセイバー)

Shouder WEAPON

3011XXXX 0063

Machinegun

203B 뷰스M14 (ビュースM14)
203C 뷰스M21 (ビュースM21)
203D 103式기관총 (103式機関銃)

Grenade

203E 스큐어 (スキュア)
203F 레이지폰 (レイジーホーン)
2040 GL200M3
2041 스큐어G (スキュアG)
2042 레일폰 (レイルホーン)
2043 GL200M4
2044 스큐어GF (スキュアGF)
2045 위트폰 (ウイットホーン)
2046 GL200M7
2047 스큐어GF2 (スキュアGF2)
2048 바폰 (バーホーン)
2049 GL200M7
204A 파인폰 (ファインホーン)
204B 하이스큐어 (ハイスキュア)
204C 시즈폰 (シイズホーン)
204D GL210M1

Missile

204A 이비스 (イービス)
204F 블라비M2 (ブラヴァM2)
2050 빌트 (ヴィルト)
2051 아도라 (アードラー)
2052 골디아스(ゴルディアス)
2053 메나트 (メナート)
2054 이비스W1 (イービスW1)
2055 블라비M4 (ブラヴァM4)
2056 메나트U (メナートU)
2057 아도라G (アードラG)
2058 슬래시 (スラッシュ)
2059 이비스WPS (イービスWPS)
205A 블라비M8 (ブラヴァM8)
205B 불슬래시 (ブルスラッシュ)
205C 뷰루가(ウユルガー)
205D 레드크로우(レッドクロウ)

Rocket

205E 이그레트 (イーグレット)
205F 돈키 (ドンキー)
2060 고스호크 (ゴスホーク)
2061 레그루스 (ネーグルス)
2062 스나이브 (スナイブ)
2063 워블러 (ウォーブラー)
2064 마이너 (マイナ)
2065 핀치 (フィンチ)
2066 빌트GR (ヴィルトGR)
2067 마이너2 (마이너2)
2068 이그레트F (イーグレットF)
2069 B핀치 (Bフィンチ)
206A 돈키DX (ドンキDX)
206B 미나마이너 (ミナマイナ)
206C 카티널 (カーティナル)
206D 파이어아울 (ファイアアウル)

Cannon

206E 덤비아스 (ダムビアス)
206F 블러스터86mm(ブラスタ86mm)
2070 사뷔리 (サヴォリ)
2071 G.C.C.9
2072 사뷔리GO (サヴォリGO)
2073 H.C100
2074 블러스터96mm(ブラスタ96mm)
2075 후나기3식포개 (フナギ3式砲改)
2076 델타120mm (デルタ120mm)

Antiaircraft Missile

2077 라파스M2(ラパス)
2078 프라비S(ブラブアS)
2079 M카이유1 (Mカイユ1)
207A 프라비S2(ブラブア2S)
207B 라바스M3 (ラパースM3)
207C 에어빌트(エアウイルト)
207D 라바스M4 (ラパースM4)

액플 코드 총정리

207E MFI이유2 (Mカイユ2)
207F 에어빌트M (エアヴィルトM)
2080 라버스M5 (ラバースM5)
2081 블라비S4 (ブラヴァ-S4)
2082 에어빌트P (エアヴィルトP)
2083 MFI이유3 (Mカイユ3)
2084 블라비S6 (ブラヴァ-S6)
2085 MFI이유B(カイユ)
2086 블라비SS (ブラヴァ-SS)

Antiaircraft Rocket

2087 스카이고스 (スカイゴス)
2088 호크아울 (ホークアウル)
2089 스카이스나이브(スカイスナイブ)
208A 스카이고스2 (スカイゴス2)
208B 스카이마이너A (スカイマイナA)
208C 스카이고스3 (スカイゴス3)
208D 호크아울B (ホークアウルB)
208E 에어빌트R (エアヴィルトR)
208F 에어핀치1 (エアフィンチ1)
2090 이그레드FA (イーグレッドFA)
2091 스카이마이너B (スカイマイナB)
2092 돈키AA (ドンキ-AA)
2093 스카이스나이브G (スカイスナイブG)
2094 에어핀치2 (エアフィンチ2)
2095 에어빌트7 (エアヴィルト7)
2096 스카이마이너S (スカイマイナS)

Shield & BackPack

301122XX 0063

Shield

4D SP06-N
4E SP26-N
4F SP46-N
50 SP86-N
51 SN-46Z
55 198식증가장갑(198式増加装甲)
59 VS04-N
5D 203식증가장갑(203式増加装甲)
61 VS24-N
65 SP02-N
69 201식증가장갑(201式増加装甲)
6D VS17-N
71 SN-20
75 SN-35
79 파이어월 (ファイアウォール)
7D SN-120
81 SN-335
85 417식증가장갑(417式増加装甲)
88 퍼펙트S (パーフェクトS)
89 리크가드 (リックガード)

BackPack

2E BP-T3A
2F BP-T2A
30 BP-T1A
31 BP-T4A
32 BP-T3B
33 BP-T5A
34 BP-T3C
35 BP-T4B
36 BP-T5B
37 BP-T3D
38 BP-T4C
39 BP-T5C
3A BP-T3E
3B BP-T4D
3C BP-T5D
3D AG-1000A
3E AG-450A
3F AG-640A
40 AG-1000B
41 AG-450B
42 AG-640B
43 AG-1000C
44 AG-450C
45 AG-640C
46 AG-1000D
47 AG-450D
48 AG-640D
49 AG-1000S
4A AG-450S
4B AG-640S
4C 릭백(リックバック)

Item & Computer

30112XXX 0063

Computer

1DC 어보트1 (アボット1)
1DD 어보트2 (アボット2)
1DE 어보트3 (アボット3)
1DF 어보트4 (アボット4)
1E0 어보트5 (アボット5)
1E1 벨리올1 (ベリオール1)
1E2 벨리올2 (ベリオール2)
1E3 벨리올3 (ベリオール3)
1E4 벨리올4 (ベリオール4)
1E5 벨리올5 (ベリオール5)
1E6 클레이오1 (クレイオ-1)
1E7 클레이오2 (クレイオ-2)
1E8 클레이오3 (クレイオ-3)
1E9 클레이오4 (クレイオ-4)
1EA 클레이오5 (クレイオ-5)
1EB 델리카트1 (デリカート1)
1EC 델리카트2 (デリカート2)
1ED 델리카트3 (デリカート3)
1EE 델리카트4 (デリカート4)
1EF 델리카트5 (デリカート5)
1F0 에셀1 (エセル1)
1F1 에셀2 (エセル2)
1F2 에셀3 (エセル3)
1F3 에셀4 (エセル4)
1F4 에셀5 (エセル5)
1F5 호먼1 (ホーマン1)
1F6 호먼2 (ホーマン2)
1F7 호먼3 (ホーマン3)
1F8 호먼4 (ホーマン4)
1F9 호먼5 (ホーマン5)
1FA 구아나코1 (グアナコ1)
1FB 구아나코2 (グアナコ2)
1FC 구아나코3 (グアナコ3)
1FD 구아나코4 (グアナコ4)
1FE 구아나코5 (グアナコ5)
1FF 홀리즘1 (ホリズム1)
200 홀리즘2 (ホリズム2)
201 홀리즘3 (ホリズム3)
202 홀리즘4 (ホリズム4)
203 홀리즘5 (ホリズム5)
204 이스마스1 (イスマス1)
205 이스마스2 (イスマス2)
206 이스마스3 (イスマス3)
207 이스마스4 (イスマス4)
208 이스마스5 (イスマス5)
209 진고우1 (ジンゴウ1)
20A 진고우2 (ジンゴウ2)
20B 진고우3 (ジンゴウ3)
20C 진고우4 (ジンゴウ4)
20D 진고우5 (ジンゴウ5)
20E 쿠도우1 (クードウ-1)
20F 쿠도우2 (クードウ-2)
210 쿠도우3 (クードウ-3)
211 쿠도우4 (クードウ-4)
212 쿠도우5 (クードウ-5)
213 레겐데1 (レゲンデ1)
214 레겐데2 (レゲンデ2)
215 레겐데3 (レゲンデ3)
216 레겐데4 (レゲンデ4)
217 레겐데5 (レゲンデ5)
218 모티브1 (モーティブ1)
219 모티브2 (モーティブ2)
21A 모티브3 (モーティブ3)
21B 모티브4 (モーティブ4)
21C 모티브5 (モーティブ5)
21D 니치1 (ニッチ1)
21E 니치2 (ニッチ2)
21F 니치3 (ニッチ3)
220 니치4 (ニッチ4)
221 니치5 (ニッチ5)
222 온래시1 (オンラッシ1)
223 온래시2 (オンラッシ2)
224 온래시3 (オンラッシ3)
225 온래시4 (オンラッシ4)
226 온래시5 (オンラッシ5)
227 밴티트1 (バンティット1)
228 밴티트2 (バンティット2)
229 밴티트3 (バンティット3)
22A 밴티트4 (バンティット4)
22B 밴티트5 (バンティット5)
22C 지그1 (ジグ1)
22D 지그1 (ジグ1)

Item

293 머신건탄창 (マシンガン弾倉)
294 라이플탄창 (ライフル弾倉)
295 시코트건탄창 (ショットガン弾倉)
296 오토캐논탄창 (オートカノン弾倉)
297 그레네이드탄창 (グレネード弾倉)
298 화염방사기탱크 (火炎放射器タンク)
299 미사일탄 (ミサイル弾)
29A 로켓탄 (ロケット弾)
29B 캐논탄창 (キャノン弾倉)
29C 바주카탄창 (バズーカ弾倉)
29D 펀치 (パンチ)
29E 그라스터탄(クラスター弾)
29F 대공미사일탄(大空ミサイル弾)
2A0 대공로켓탄 (對空ロケット弾)
2A1 너클 (ナックル)
2A2 롯도(ロッド)
2AB 리페어1 (リペア1)
2AC 리페어2 (リペア2)
2AD 리페어3 (リペア3)
2AE 리페어ALL (リペアALL)
2B1 리버스1 (リバース1)
2B2 리버스2 (リバース2)
2B3 리버스ALL (リバースALL)
2B6 지뢰(地雷)
2B9 채프 (チャフ)
2BB 스모크 (スモーク)

바이오하자드 디렉터스 컷

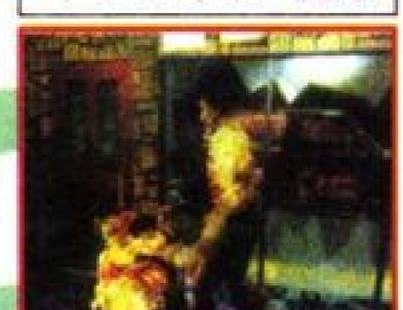


800C51AC 008C (오리지널)크리스 : 라이프 줄지 않는다
800C51AC 0060 (오리지널)질 : 라이프 줄지 않는다
800C51AC 0084 (비기너) 크리스: 라이프 줄지 않는다
800C51AC 0096 (비기너) 질 : 라이프 줄지 않는다
800C51AC 0064 (어렌지)크리스 : 라이프 줄지 않는다
800C51AC 0046 (어렌지) 질 : 라이프 줄지 않는다
300C8784 66XX 아이템 셀렉트1
300C8786 66XX 아이템 셀렉트2
300C8788 66XX 아이템 셀렉트3
300C878A 66XX 아이템 셀렉트4
300C878C 66XX 아이템 셀렉트5
300C878E 66XX 아이템 셀렉트6
300C8790 66XX 아이템 셀렉트7
300C8792 66XX 아이템 셀렉트8

아이템리스트

01-나이프(ナイフ)
02-베렛타(ベレッタ)
03-숏트건(ショットガン)
04-베렛타(ベレッタ)
05-바이슨(バイソン)
06-화염방사기(火炎放射器)
07-크레네이드건(그레네이드탄)-グレネードガン(グレネード弾)
08-크레네이드건(유흑탄)-グレネードガン(硫酸弾)
09-크레네이드건(화염탄)-グレネードガン(火炎弾)
0A-로켓트런처(ロケットランチャー)
0B-베렛타 매거진(ベレッタのマガジン)
0C-숏트건의 탄(ショットガンの弾)
0D-키빅(キーピック)
0E-매그넘탄(マグナム弾)
0F-화염방사기의 연료(火炎放射器の燃料)
10-크레네이드탄(グレネード弾)
11-유흑탄(硫酸弾)
12-화염탄(火炎弾)
13-공빈(空ビン)
14-물(水)
15-UBM No. 2
16-UBM No. 4
17-UBM No. 7
18-UBM No. 13
19-옐로우 6(Yellow-6)
1A-NPOO3
1B-V-JOLT
1C-부서진 숏트건(壊れたショットガン)
1D-사각 크랑크(四角クランク)
1E-육각 크랑크(六角クランク)
1F-엔브렘(エンブレム)
20-골드엔브레임(ゴールドエンブレイム)
21-푸른 보석(青い寶石)
22-붉은 보석(赤い寶石)
23-악보(楽譜)
24-이리의 메달(オオカミのメダル)
25-참수리 메달(トオオワシのメダル)
26-약(くすり)
27-밧데리(バッテリー)
28-MO디스크(MOディスク)
29-윙 크레스트(ウイングクレスト)
2A-신호탄(信號彈)
2B-슬라이드(スライド)
2C-문 크레스트(ムーンクレスト)
2D-스타 크레스트(スタークレスト)
2E-선 크레스트(サンクレスト)
2F-잉크리본(インクリボン)
30-라이터(ライター)
31-문 크레스트(반분)-ムーンクレスト(半分)
32-문 크레스트(반분)-ムーンクレスト(半分)
33-검의 열쇠(剣のカギ)
34-갑옷의 열쇠(鎧のカギ)
35-방패의 열쇠(盾のカギ)
36-투구의 열쇠(兜のカギ)
37-마스터 키(マスターキー)
38-스페셜 키(スペシャルキー)
39-002호실의 열쇠(002號室のカギ)
3A-003호실의 열쇠(003號室のカギ)
3B-제어실의 열쇠(制御室のカギ)
3C-동력실의 열쇠(動力室のカギ)
3D-작은 열쇠(小さなカギ)
3E-붉은 책(赤い本)
3F-최후의 서(하)-最後の書(下)
40-최후의 서(상)-最後の書(上)
41-구급용 스프레이(救急用スプレー)
42-혈청(血清)
43-레드 허프(レッドハーブ)
44-그린 허프(グリーンハーブ)
45-블루 허프(ブルーハーブ)
46-시합한 허프(G-R)-試合したハーブ(G-R)
47-시합한 허프(Gx2)-試合したハーブ(Gx2)
48-시합한 허프(G-B)-試合したハーブ(G-B)

바이오하저드2 체험판



800A20DA 00C8 (체험판) 라이프 줄지 않는다
800A502C 63YY (체험판) 아이템 셀렉트1
800A5030 63YY (체험판) 아이템 셀렉트2
800A5034 63YY (체험판) 아이템 셀렉트3
800A5038 63YY (체험판) 아이템 셀렉트4
800A503C 63YY (체험판) 아이템 셀렉트5
800A5040 63YY (체험판) 아이템 셀렉트6
800A5044 63YY (체험판) 아이템 셀렉트7
800A5048 63YY (체험판) 아이템 셀렉트8

아이템리스트

00-없음(なし)
01-콤벳트 나이프(コンバットライフー)
02-핸드건(ハンドガン)
03-핸드건(ハンドガン)
04-카스텀 핸드건(カスタムハンドガン)
05-마그넘(マグナム)
06-카스텀 마그넘(カスタムマグナム)
07-숏트건(ショットガン)
08-카스텀 숏트건(カスタムショットガン)
09-그레네이드 런처(グレネードランチャー)
0A-그레네이드 런처(グレネードランチャー)
0B-그레네이드 런처(グレネードランチャー)
0C-보우건(ボウガン)
0D-카리코950(キャリコ950)
0E-스파크 숏트(スパークショット)
0F-서브머신건(サブマシンガン)
10-화염방사기(火炎放射器)
11-로켓트런처(ロケットランチャー)
12-핸드건의 탄(ハンドガンの弾)
13-숏트건의 탄(ショットガンの弾)
14-마그넘탄((マグナム弾)
15-연료(燃料)
16-그레네이드탄(グレネード弾)
17-화염탄(火炎弾)
18-유흑탄(硫酸弾)
19-서브머신건의 탄(サブマシンガンの弾)
1A-스파크 숏트 탄(スパークショットの弾)
1B-보우건의 화살(ボウガンの矢)
1C-잉크리본(インクリボン)
1D-파트A(パーツA)
1E-파트B(パーツB)
1F-파트C(パーツC)
20-구급 스프레이(救急スプレー)
21-해독 스프레이(解毒スプレー)
22-약품A(薬品A)
23-약품B(薬品B
24-회복약품(回復薬品)
25-라이터(ライター)
26-키빅(キーピック)
27-시계(時計)
28-발브핸들(バルブハンドル)
29-붉은 보석(赤い寶石)
2A-그린 카드키(グリーンカードキー)
2B-레드 카드키(レッドカードキー)
2C-블루 카드키(ブルーカードキー)
2D-옐로우 카드키(イエローカードキー)
2E-서펜트스톤(サーペントストーン)
2F-자가스톤(ジャガストーン)
30-푸른 돌(青い石)
31-푸른 돌(青い石)
32-이글스톤(イーグルストーン)
33-우드 이글(ウッドイーグル)
34-록볼트A(ロックボルトA)
35-록볼트B(ロックボルトB)
36-록복트C(ロックボルトC)
37-보톨브래그(ボトルブラグ)
38- 보톨핸들(ボトルハンドル)
39-신관(信管)
3A-프리스틱 폭탄(プラスチック爆弾)
3B-프라스틱 폭탄(プラスチック爆弾)
3C-크랑크(クランク)
3D-오두막의 열쇠(小屋のカギ)
3E-경찰서의 열쇠(警察署のカギ)
3F-경찰서의 열쇠(警察署のカギ)
40-경찰서의 열쇠(警察署のカギ)
41-경찰서의 열쇠(警察署のカギ)
42-작은 열쇠(小さなカギ)
43-없음(なし)
44-없음(なし)
45-없음(なし)
46-없음(なし)
47-크리스의 일기(クリスの日記)
48-팩스(FAX)
49-레온완의 일기(レオン宛のメモ)
4A-서내 연락(署內連絡)
4B-탈출로(脫出路)
4C-사진A(寫眞A)
4D-사진B(寫眞B)
4E-사진C(寫眞C)
4F-없음 (なし)

테일오브 데스테니 -체험판-



-스탄-

801A0A7A 0063 LV99
801A0A7C 967F EXP최대
801A0AA6 270F 최대HP 최대
801A0AA8 270F 현재 HP 최대

801A0AAC 270F 최대 TP 최대
801A0AAE 270F 현재 TP 최대
801A0AB0 270F STR 최대
801A0AC8 270F CON 최대
801A0AD0 270F AGL 최대
801A0AD6 270F LUC최대
801A0AB8 270F 공격베기 최대
801A0ABE 270F 공격찌르기 최대
801A0ACA 270F 방어 최대
801A0AC4 270F 지력 최대
801A0ADC 270F 회피최대
801A0AE2 270F 명중최대



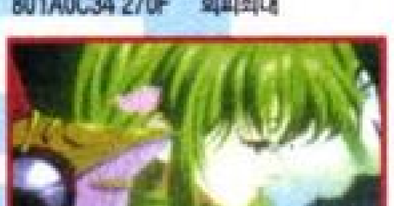
-마리-
801A0DD6 0063 LV99
801A0DD8 967F EXP최대
801A0E02 270F 최대HP 최대
801A0E04 270F 현재 HP 최대
801A0E08 270F 최대 TP 최대
801A0E0A 270F 현재 TP 최대
801A0E0C 270F STR 최대
801A0E24 270F CON 최대
801A0E2C 270F AGL 최대
801A0E32 270F LUC최대
801A0E14 270F 공격베기 최대
801A0E1A 270F 공격찌르기 최대
801A0E26 270F 방어 최대
801A0E20 270F 지력 최대
801A0E38 270F 회피최대
801A0E3E 270F 명중최대



-루티-
801A0B26 0063 LV99
801A0B28 967F EXP최대
801A0B52 270F 최대HP 최대
801A0B54 270F 현재 HP 최대
801A0B58 270F 최대 TP 최대
801A0B5A 270F 현재 TP 최대
801A0B5C 270F STR 최대
801A0B74 270F CON 최대
801A0B7C 270F AGL 최대
801A0B82 270F LUC최대
801A0B64 270F 공격베기 최대
801A0B6A 270F 공격찌르기 최대
801A0B76 270F 방어 최대
801A0B70 270F 지력 최대
801A0B88 270F 회피최대
801A0B8E 270F 명중최대

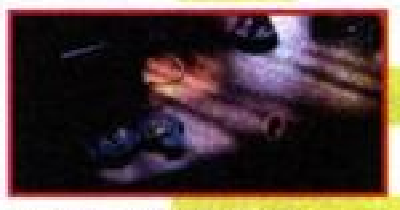


-리온-
801A0BD2 0063 LV99
801A0BD4 967F EXP최대
801A0BFE 270F 최대HP 최대
801A0C00 270F 현재 HP 최대
801A0C04 270F 최대 TP 최대
801A0C06 270F 현재 TP 최대
801A0C08 270F STR 최대
801A0C20 270F CON 최대
801A0C28 270F AGL 최대
801A0C2E 270F LUC최대
801A0C10 270F 공격베기 최대
801A0C16 270F 공격찌르기 최대
801A0C22 270F 방어 최대
801A0C1C 270F 지력 최대
801A0C34 270F 회피최대



801A0C3A 270F 명중최대
801A1560 270F 렌즈최대
801A1550 967F 가르토 최대
801A1554 869F 후드최대
801A155C 967F 엔카운트최대

X2



801E997E 008C (1P) 무한실드
801E9770 0064 무한기체
801EBC8C 0005 무한봄
801E9B1E 008C (2P) 무한실드
801E9B10 0064 무한기체
801EC32C 0005 무한봄

건뷰렛



300B6B4C 0005 (1p) 무한하트
300AC9C8 0063 탄알무한
300B6B4E 0005 (2P) 무한하트
300AC9CA 0063 탄알무한

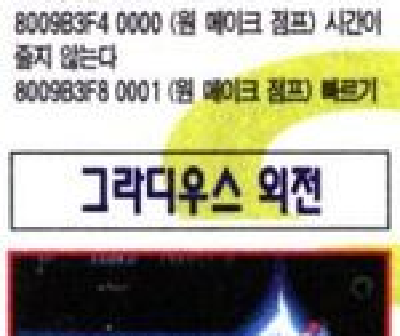
-퀘스트모드-
800B6ED0 9999 EXP
800A3684 423F 크레디트 최대
800AC8E8 03E7 최대라이프
800C1D50 03E7 현재라이프
800AC9EC 03E7 내구력
800A2E00 03E7 손재주
800A2DF8 03E7 빠르기
800A1E2C 03E7 행운도

쿨보더스2



8009844C 0004 (캐릭터 셀렉트) 보스
8009844C 0005 (캐릭터 셀렉트) 그레이
8009844C 0006 (캐릭터 셀렉트) 스노우맨
8009C9D0 270F(원 메이크 점프) COOL:9999
8009C9D4 0000 (원 메이크 점프) UNCOOL: 0000
8009B3F4 0000 (원 메이크 점프) 시간이 줄지 않는다
8009B3F8 0001 (원 메이크 점프) 빠르기

그라디우스 외전



300A7578 0009 (1P) 무한 기체
300A75B8 0001 무적
300A7579 0009 (2P) 무한기체
300A75BC 0001 무적
300F11A6 0009 무한 크레디트

드래곤볼 파이널바우트



80072350 0876 (1P) 라이프 무한
80072350 0000 KO
80072352 00C4 파워게이지 무한
80072356 0000 비틀비틀
800723CC 0876 (2P) 라이프 무한
800723CC 0000 KO
800723CE 00C4 파워게이지 무한
800723D4 0000 비틀비틀
8003BB04 0005 (캐릭터 셀렉트 1P) Z오공
8003BB04 000B (캐릭터 셀렉트 1P) GT 오공
8003BB04 000C (캐릭터 셀렉트 1P) Z트랭크스
8003BB04 000D (캐릭터 셀렉트 1P) 베지토
8003BB04 000E (캐릭터 셀렉트 1P) 초오공4
8003BB04 000F (캐릭터 셀렉트 1P) 꼬마오공
8003BB04 0010 (캐릭터 셀렉트 1P) GT트랭크스
8003BB04 0011 (캐릭터 셀렉트 1P) 슈퍼베이비
8003BB06 0005 (캐릭터 셀렉트 2P) Z오공
8003BB06 000B (캐릭터 셀렉트 2P) GT 오공
8003BB06 000C (캐릭터 셀렉트 2P) Z트랭크스
8003BB06 000D (캐릭터 셀렉트 2P) 베지토
8003BB06 000E (캐릭터 셀렉트 2P) 초오공4
8003BB06 000F (캐릭터 셀렉트 2P) 꼬마오공
8003BB06 0010 (캐릭터 셀렉트 2P) GT트랭크스
8003BB06 0011 (캐릭터 셀렉트 2P) 슈퍼베이비

실황 파워풀 프로야구 97개막판



3015D144 00FF (석세스모드) 투수 컨트롤 최대
301F4552 0096 (석세스모드) 구속최대
3015D145 00FF (석세스모드) 스태미너최대
301EF804 0005 (석세스모드) 구종포인트
301F4540 00FF (석세스모드) 타력최대
301F4546 00FF (리그석세스모드)수비최대
301F4544 00FF (석세스모드) 송구력최대
301F4542 00FF (석세스모드) 주력최대
301F453E 0007 (석세스모드) 이트커서최대
301F4588 00FF (리그석세스모드) 근력포인트
301F453A 00FF (석세스모드) 민첩포인트
301F453C 00FF (석세스모드) 기술포인트
30087884 0000 (석세스모드) 등번호 셀렉트

린더큐브 어게인



켄
800BC3FC 03E7 현재HP MAX
801E9D58 03E7 최대HP MAX
800BC388 03E7 현재BP MAX
801E9CAC 03E7 최대BP MAX
800C213C 03E7 공격력 MAX
800C1D20 03E7 수비력 MAX
800C1D20 03E7 스피드 MAX

란다
800BC3FE 03E7 현재HP MAX
801E9D5A 03E7 최대HP MAX
800BC38A 03E7 현재BP MAX
801E9CAE 03E7 최대BP MAX
800C213E 03E7 공격력 MAX
800C1312 03E7 수비력 MAX
800C1D22 03E7 스피드 MAX

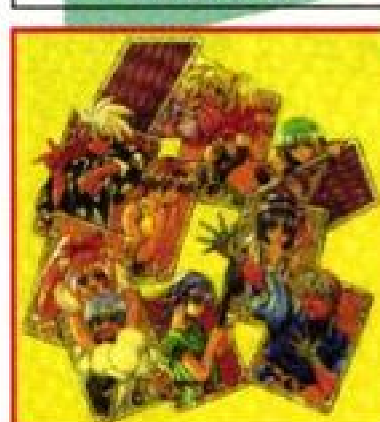


사냥개 1마리째
800BC402 03E7 현재HP MAX
801E9D5E 03E7 최대HP MAX
800C2142 03E7 공격력 MAX
800C1316 03E7 수비력 MAX
800C1D26 03E7 스피드 MAX

사냥개 2마리째
800BC404 03E7 현재HP MAX
801E9D60 03E7 최대HP MAX
800C2144 03E7 공격력 MAX
800C1318 03E7 수비력 MAX
800C1D28 03E7 스피드 MAX

사냥개 3마리째
800BC406 03E7 현재HP MAX
801E9D62 03E7 최대HP MAX
800C2146 03E7 공격력 MAX
800C131A 03E7 수비력 MAX
800C1D2A 03E7 스피드 MAX
* 공격력이 너무 크면 동물을 포획할 수 없게 된다.

유구환상곡



주인공
800DD90A 03E7 현재HP999
800DD90E 03E7 최대HP999
800DD90C 03E7 현재MP999
800DD910 03E7 최대MP999
800DD912 0000 항상 정상
800DD922 000A 전투술 Lv.
800DD924 000A 호신술 Lv.
800DD926 000A 물리마법 Lv.
800DD928 000A 신성마법 Lv.
800DD92A 000A 정령마법 Lv.
800DD92C 000A 연금마법 Lv.
800DD92E 000A 도둑 Lv.
800DD930 000A 요리 Lv.
800DD932 000A 음악 Lv.
800DD934 000A 의료술 Lv.
800DD936 000A 무용 Lv.
800DD938 000A 상술 Lv.



800DD93A 000A 크래프트 Lv.
800DD93C 000A 예절 Lv.
800DD95E 005A 2人째와의 신뢰도
800DD960 005A 3人째와의 신뢰도
800DD962 005A 4人째와의 신뢰도

2人째
800DD972 03E7 현재HP999
800DD976 03E7 최대HP999
800DD974 03E7 현재MP999
800DD978 03E7 최대MP999
800DD97A 0000 항상 정상
800DD98A 000A 전투술 Lv.
800DD98C 000A 호신술 Lv.
800DD98E 000A 물리마법 Lv.
800DD990 000A 신성마법 Lv.
800DD992 000A 정령마법 Lv.
800DD994 000A 연금마법 Lv.
800DD996 000A 도둑 Lv.
800DD998 000A 요리 Lv.
800DD99A 000A 음악 Lv.
800DD99C 000A 의료술 Lv.
800DD9AE 000A 무용 Lv.
800DDDA0 000A 상술 Lv.
800DD9A2 000A 크래프트 Lv.
800DD9C4 005A 예절 Lv.
800DD9C4 005A 주인공과의 신뢰도
800DD9C8 005A 3人째와의 신뢰도
800DD9CA 005A 4人째와의 신뢰도

3人째
800DD9DA 03E7 현재HP999
800DD9DE 03E7 최대HP999
800DD9DC 03E7 현재MP999
800DD9E0 03E7 최대MP999
800DD9E2 0000 항상 정상
800DD9F2 000A 전투술 Lv.
800DD9F4 000A 호신술 Lv.
800DD9F6 000A 물리마법 Lv.
800DD9F8 000A 신성마법 Lv.
800DD9FA000A 정령마법 Lv.
800DD9FC 000A 연금마법 Lv.
800DDAFE 000A 도둑 Lv.
800DDA00 000A 요리 Lv.
800DDA02 000A 음악 Lv.
800DDA04 000A 의료술 Lv.
800DDA06 000A 무용 Lv.
800DDA08 000A 상술 Lv.
800DDA0A 000A 크래프트 Lv.
800DDA0C 000A 예절 Lv.
800DDA2C 000A 주인공과의 신뢰도
800DDA2E 005A 2人째와의 신뢰도
800DDA32 005A 4人째와의 신뢰도

4人째
800DDA42 0063 현재HP999
800DDA46 0063 최대HP999
800DDA44 0063 현재MP999
800DDA48 0063 최대MP999
800DDA4A 0000 항상 정상
800DDA5A 000A 전투술 Lv.
800DDA5C 000A 호신술 Lv.
800DDA5E 000A 물리마법 Lv.
800DDA60 000A 신성마법 Lv.
800DDA62 000A 정령마법 Lv.
800DDA64 000A 연금마법 Lv.
800DDA66 000A 도둑 Lv.
800DDA68 000A 요리 Lv.
800DDA6A 000A 음악 Lv.
800DDA6C 000A 의료술 Lv.
800DDA7E 000A 무용 Lv.
800DDA70 000A 상술 Lv.
800DDA72 000A 크래프트 Lv.
800DDA74 000A 예절 Lv.
800DDA94 005A 주인공과의 신뢰도
800DDA96 005A 2째와의 신뢰도
800DDA98 005A 3人째와의 신뢰도
800A08E4 869F 자금최대



SS 액플



10201620 0XXX	(캐릭터 33명째)	캐릭터 변경
1020162C 0XXX	(캐릭터 34명째)	캐릭터 변경
10201638 0XXX	(캐릭터 35명째)	캐릭터 변경
10201644 0XXX	(캐릭터 36명째)	캐릭터 변경
10201650 0XXX	(캐릭터 37명째)	캐릭터 변경
1020165C 0XXX	(캐릭터 38명째)	캐릭터 변경

슈퍼로봇대전F



F6000943 C305	마스터 코드
B0002800 0000	마스터 코드

캐릭터변경코드

102014A0 0XXX	(캐릭터 1명째)	캐릭터 변경
302014A2 003C	(캐릭터 1명째)	레벨
102014A4 0000	(캐릭터 1명째)	넥스트 0
302014A9 0096	(캐릭터 1명째)	기력 150
102014AA 03E7	(캐릭터 1명째)	정신 포인트
102014AC 0XXX	(캐릭터 2명째)	캐릭터 변경
102014B8 0XXX	(캐릭터 3명째)	캐릭터 변경
102014C4 0XXX	(캐릭터 4명째)	캐릭터 변경
102014D0 0XXX	(캐릭터 5명째)	캐릭터 변경
102014DC 0XXX	(캐릭터 6명째)	캐릭터 변경
102014E8 0XXX	(캐릭터 7명째)	캐릭터 변경
102014F4 0XXX	(캐릭터 8명째)	캐릭터 변경
10201500 0XXX	(캐릭터 9명째)	캐릭터 변경
1020150C 0XXX	(캐릭터 10명째)	캐릭터 변경
10201518 0XXX	(캐릭터 11명째)	캐릭터 변경





10201524 0XXX	(캐릭터 12명째)	캐릭터 변경
10201530 0XXX	(캐릭터 13명째)	캐릭터 변경
1020153C 0XXX	(캐릭터 14명째)	캐릭터 변경
10201548 0XXX	(캐릭터 15명째)	캐릭터 변경
10201554 0XXX	(캐릭터 16명째)	캐릭터 변경
10201560 0XXX	(캐릭터 17명째)	캐릭터 변경
1020156C 0XXX	(캐릭터 18명째)	캐릭터 변경
10201578 0XXX	(캐릭터 19명째)	캐릭터 변경
10201584 0XXX	(캐릭터 20명째)	캐릭터 변경
10201590 0XXX	(캐릭터 21명째)	캐릭터 변경
1020159C 0XXX	(캐릭터 22명째)	캐릭터 변경
102015A8 0XXX	(캐릭터 23명째)	캐릭터 변경
102015B4 0XXX	(캐릭터 24명째)	캐릭터 변경
102015C0 0XXX	(캐릭터 25명째)	캐릭터 변경
102015CC 0XXX	(캐릭터 26명째)	캐릭터 변경
102015D8 0XXX	(캐릭터 27명째)	캐릭터 변경
102015E4 0XXX	(캐릭터 28명째)	캐릭터 변경
102015E0 0XXX	(캐릭터 29명째)	캐릭터 변경
102015FC 0XXX	(캐릭터 30명째)	캐릭터 변경
1020168 0XXX	(캐릭터 31명째)	캐릭터 변경
10201614 0XXX	(캐릭터 32명째)	캐릭터 변경

10201668 0XXX	(캐릭터 39명째)	캐릭터 변경
10201674 0XXX	(캐릭터 40명째)	캐릭터 변경
10201680 0XXX	(캐릭터 41명째)	캐릭터 변경
1020168C 0XXX	(캐릭터 42명째)	캐릭터 변경
10201698 0XXX	(캐릭터 43명째)	캐릭터 변경
102016A4 0XXX	(캐릭터 44명째)	캐릭터 변경
102016B0 0XXX	(캐릭터 45명째)	캐릭터 변경
102016BC 0XXX	(캐릭터 46명째)	캐릭터 변경
102016C8 0XXX	(캐릭터 47명째)	캐릭터 변경
102016D4 0XXX	(캐릭터 48명째)	캐릭터 변경
102016E0 0XXX	(캐릭터 49명째)	캐릭터 변경
102016EC 0XXX	(캐릭터 50명째)	캐릭터 변경
102016F8 0XXX	(캐릭터 51명째)	캐릭터 변경
10201704 0XXX	(캐릭터 52명째)	캐릭터 변경
10201710 0XXX	(캐릭터 53명째)	캐릭터 변경
1020171C 0XXX	(캐릭터 54명째)	캐릭터 변경
10201728 0XXX	(캐릭터 55명째)	캐릭터 변경
10201734 0XXX	(캐릭터 56명째)	캐릭터 변경
10201740 0XXX	(캐릭터 57명째)	캐릭터 변경
1020174C 0XXX	(캐릭터 58명째)	캐릭터 변경
10201758 0XXX	(캐릭터 59명째)	캐릭터 변경
10201764 0XXX	(캐릭터 60명째)	캐릭터 변경
10201770 0XXX	(캐릭터 61명째)	캐릭터 변경
1020177C 0XXX	(캐릭터 62명째)	캐릭터 변경
10201788 0XXX	(캐릭터 63명째)	캐릭터 변경
10201794 0XXX	(캐릭터 64명째)	캐릭터 변경
102017A0 0XXX	(캐릭터 65명째)	캐릭터 변경
102017AC 0XXX	(캐릭터 66명째)	캐릭터 변경



102017B8 0XXX	(캐릭터 67명째)	캐릭터 변경
102017C4 0XXX	(캐릭터 68명째)	캐릭터 변경
102017D0 0XXX	(캐릭터 69명째)	캐릭터 변경
102017DC 0XXX	(캐릭터 70명째)	캐릭터 변경
102017E8 0XXX	(캐릭터 71명째)	캐릭터 변경
102017F4 0XXX	(캐릭터 72명째)	캐릭터 변경
10201800 0XXX	(캐릭터 73명째)	캐릭터 변경
1020180C 0XXX	(캐릭터 74명째)	캐릭터 변경
10201818 0XXX	(캐릭터 75명째)	캐릭터 변경
10201824 0XXX	(캐릭터 76명째)	캐릭터 변경
10201830 0XXX	(캐릭터 77명째)	캐릭터 변경
1020183C 0XXX	(캐릭터 78명째)	캐릭터 변경
10201848 0XXX	(캐릭터 79명째)	캐릭터 변경
10201854 0XXX	(캐릭터 80명째)	캐릭터 변경
10201860 0XXX	(캐릭터 81명째)	캐릭터 변경
1020186C 0XXX	(캐릭터 82명째)	캐릭터 변경
10201878 0XXX	(캐릭터 83명째)	캐릭터 변경
10201884 0XXX	(캐릭터 84명째)	캐릭터 변경
10201890 0XXX	(캐릭터 85명째)	캐릭터 변경
1020189C 0XXX	(캐릭터 86명째)	캐릭터 변경
102018A8 0XXX	(캐릭터 87명째)	캐릭터 변경
102018B4 0XXX	(캐릭터 88명째)	캐릭터 변경
102018C0 0XXX	(캐릭터 89명째)	캐릭터 변경
102018CC 0XXX	(캐릭터 90명째)	캐릭터 변경
102018D8 0XXX	(캐릭터 91명째)	캐릭터 변경
102018E4 0XXX	(캐릭터 92명째)	캐릭터 변경
102018F0 0XXX	(캐릭터 93명째)	캐릭터 변경



102018FC 0XXX	(캐릭터 94명째)	캐릭터 변경
10201908 0XXX	(캐릭터 95명째)	캐릭터 변경
10201914 0XXX	(캐릭터 96명째)	캐릭터 변경
10201920 0XXX	(캐릭터 97명째)	캐릭터 변경
1020192C 0XXX	(캐릭터 98명째)	캐릭터 변경
10201938 0XXX	(캐릭터 99명째)	캐릭터 변경
10201944 0XXX	(캐릭터 100명째)	캐릭터 변경
10201950 0XXX	(캐릭터 101명째)	캐릭터 변경
1020195C 0XXX	(캐릭터 102명째)	캐릭터 변경
10201968 0XXX	(캐릭터 103명째)	캐릭터 변경
10201974 0XXX	(캐릭터 104명째)	캐릭터 변경
10201980 0XXX	(캐릭터 105명째)	캐릭터 변경
1020198C 0XXX	(캐릭터 106명째)	캐릭터 변경
10201998 0XXX	(캐릭터 107명째)	캐릭터 변경
102019A4 0XXX	(캐릭터 108명째)	캐릭터 변경
102019B0 0XXX	(캐릭터 109명째)	캐릭터 변경
102019BC 0XXX	(캐릭터 110명째)	캐릭터 변경
102019C8 0XXX	(캐릭터 111명째)	캐릭터 변경
102019D4 0XXX	(캐릭터 112명째)	캐릭터 변경
102019E0 0XXX	(캐릭터 113명째)	캐릭터 변경
102019EC 0XXX	(캐릭터 114명째)	캐릭터 변경
102019F8 0XXX	(캐릭터 115명째)	캐릭터 변경
10201A04 0XXX	(캐릭터 116명째)	캐릭터 변경
10201A10 0XXX	(캐릭터 117명째)	캐릭터 변경
10201A1C 0XXX	(캐릭터 118명째)	캐릭터 변경
10201A28 0XXX	(캐릭터 119명째)	캐릭터 변경
10201A34 0XXX	(캐릭터 120명째)	캐릭터 변경
10201A40 0XXX	(캐릭터 121명째)	캐릭터 변경



10201A4C 0XXX	(캐릭터 122명째)	캐릭터 변경
10201A58 0XXX	(캐릭터 123명째)	캐릭터 변경
10201A64 0XXX	(캐릭터 124명째)	캐릭터 변경
10201A70 0XXX	(캐릭터 125명째)	캐릭터 변경
10201A7C 0XXX	(캐릭터 126명째)	캐릭터 변경
10201A88 0XXX	(캐릭터 127명째)	캐릭터 변경
10201A94 0XXX	(캐릭터 128명째)	캐릭터 변경

★2명째 이름개조 코드의 계산방법

102014AC	0XXX (캐릭터 2명째) 캐릭터 변경 +C헥스
302014AE	003C (캐릭터 2명째) 레벨 +C헥스
102014B0	0000 (캐릭터 2명째) 넥스트 0 +C헥스
302014B5	0096 (캐릭터 2명째) 기력 150 +C헥스
102014B6	03E7 (캐릭터 2명째) 정신 포인트

★코드부분은 전캐릭터 공통입니다.

유니트 변경코드



102005A0 0YYY	(유니트 1대째)	유니트 변경
302005A3 000F	(유니트 1대째)	H P개조 맥스
302005A4 00FF	(유니트 1대째)	에너지와 장갑 개조 맥스
302005A5 00FF	(유니트 1대째)	운동성과 한계 개조 맥스
302005A7 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스①
302005A8 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스②
302005A9 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스③
302005AA 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스④
302005AB 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스⑤
302005AC 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스⑥
302005AD 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스⑦
302005AE 00FF	(유니트 1대째)	무기개조 맥스⑧
102005BE 0YYY	(유니트 2대째)	유니트 변경
102005DC 0YYY	(유니트 3대째)	유니트 변경
102005FA 0YYY	(유니트 4대째)	유니트 변경
10200618 0YYY	(유니트 5대째)	유니트 변경
10200636 0YYY	(유니트 6대째)	유니트 변경
10200654 0YYY	(유니트 7대째)	유니트 변경
10200672 0YYY	(유니트 8대째)	유니트 변경
10200690 0YYY	(유니트 9대째)	유니트 변경
102006AE 0YYY	(유니트 10대째)	유니트 변경
102006CC 0YYY	(유니트 11대째)	유니트 변경
102006EA 0YYY	(유니트 12대째)	유니트 변경
10200708 0YYY	(유니트 13대째)	유니트 변경
10200726 0YYY	(유니트 14대째)	유니트 변경
10200744 0YYY	(유니트 15대째)	유니트 변경
10200762 0YYY	(유니트 16대째)	유니트 변경
10200780 0YYY	(유니트 17대째)	유니트 변경



1020079E 0YYY	(유니트 18대째)	유니트 변경
102007BC 0YYY	(유니트 19대째)	유니트 변경
102007DA 0YYY	(유니트 20대째)	유니트 변경
102007F8 0YYY	(유니트 21대째)	유니트 변경
10200816 0YYY	(유니트 22대째)	유니트 변경
10200834 0YYY	(유니트 23대째)	유니트 변경
10200852 0YYY	(유니트 24대째)	유니트 변경
10200870 0YYY	(유니트 25대째)	유니트 변경
1020088E 0YYY	(유니트 26대째)	유니트 변경
102008AC 0YYY	(유니트 27대째)	유니트 변경
102008CA 0YYY	(유니트 28대째)	유니트 변경
102008E8 0YYY	(유니트 29대째)	유니트 변경
10200906 0YYY	(유니트 30대째)	유니트 변경
10200924 0YYY	(유니트 31대째)	유니트 변경
10200942 0YYY	(유니트 32대째)	유니트 변경
10200960 0YYY	(유니트 33대째)	유니트 변경
1020097E 0YYY	(유니트 34대째)	유니트 변경
1020099C 0YYY	(유니트 35대째)	유니트 변경
102009BA 0YYY	(유니트 36대째)	유니트 변경
102009D8 0YYY	(유니트 37대째)	유니트 변경
102009F6 0YYY	(유니트 38대째)	유니트 변경
10200A14 0YYY	(유니트 39대째)	유니트 변경
10200A32 0YYY	(유니트 40대째)	유니트 변경
10200A50 0YYY	(유니트 41대째)	유니트 변경
10200A6E 0YYY	(유니트 42대째)	유니트 변경
10200A8C 0YYY	(유니트 43대째)	유니트 변경
10200AAA 0YYY	(유니트 44대째)	유니트 변경
10200AC8 0YYY	(유니트 45대째)	유니트 변경
10200AE6 0YYY	(유니트 46대째)	유니트 변경
10200B04 0YYY	(유니트 47대째)	유니트 변경
10200B22 0YYY	(유니트 48대째)	유니트 변경
10200B40 0YYY	(유니트 49대째)	유니트 변경
10200B5E 0YYY	(유니트 50대째)	유니트 변경
10200B7C 0YYY	(유니트 51대째)	유니트 변경
10200B9A 0YYY	(유니트 52대째)	유니트 변경
10200BB8 0YYY	(유니트 53대째)	유니트 변경



10200BD6 0YYY	(유니트 54대째)	유니트 변경
10200BF4 0YYY	(유니트 55대째)	유니트 변경
10200C12 0YYY	(유니트 56대째)	유니트 변경
10200C30 0YYY	(유니트 57대째)	유니트 변경
10200C4E 0YYY	(유니트 58대째)	유니트 변경
10200C6C 0YYY	(유니트 59대째)	유니트 변경
10200C8A 0YYY	(유니트 60대째)	유니트 변경
10200CA8 0YYY	(유니트 61대째)	유니트 변경
10200CC6 0YYY	(유니트 62대째)	유니트 변경
10200CE4 0YYY	(유니트 63대째)	유니트 변경
10200D02 0YYY	(유니트 64대째)	유니트 변경
10200D20 0YYY	(유니트 65대째)	유니트 변경
10200D3E 0YYY	(유니트 66대째)	유니트 변경
10200D5C 0YYY	(유니트 67대째)	유니트 변경
10200D7A 0YYY	(유니트 68대째)	유니트 변경
10200D98 0YYY	(유니트 69대째)	유니트 변경
10200DB6 0YYY	(유니트 70대째)	유니트 변경



10200DD4 0YYY	(유니트 71대째)	유니트 변경
10200DF2 0YYY	(유니트 72대째)	유니트 변경
10200E10 0YYY	(유니트 73대째)	유니트 변경
10200E2E 0YYY	(유니트 74대째)	유니트 변경
10200E4C 0YYY	(유니트 75대째)	유니트 변경
10200E6A 0YYY	(유니트 76대째)	유니트 변경
10200E88 0YYY	(유니트 77대째)	유니트 변경
10200EA6 0YYY	(유니트 78대째)	유니트 변경
10200EC4 0YYY	(유니트 79대째)	유니트 변경
10200EE2 0YYY	(유니트 80대째)	유니트 변경
10200F00 0YYY	(유니트 81대째)	유니트 변경
10200F1E 0YYY	(유니트 82대째)	유니트 변경
10200F3C 0YYY	(유니트 83대째)	유니트 변경
10200F5A 0YYY	(유니트 84대째)	유니트 변경
10200F78 0YYY	(유니트 85대째)	유니트 변경
10200F96 0YYY	(유니트 86대째)	유니트 변경
10200FB4 0YYY	(유니트 87대째)	유니트 변경
10200FD2 0YYY	(유니트 88대째)	유니트 변경
10200FF0 0YYY	(유니트 89대째)	유니트 변경
1020100E 0YYY	(유니트 90대째)	유니트 변경
1020102C 0YYY	(유니트 91대째)	유니트 변경
1020104A 0YYY	(유니트 92대째)	유니트 변경
10201068 0YYY	(유니트 93대째)	유니트 변경
10201086 0YYY	(유니트 94대째)	유니트 변경
102010A4 0YYY	(유니트 95대째)	유니트 변경
102010C2 0YYY	(유니트 96대째)	유니트 변경
102010E0 0YYY	(유니트 97대째)	유니트 변경
102010FE 0YYY	(유니트 98대째)	유니트 변경
1020111C 0YYY	(유니트 99대째)	유니트 변경
1020113A 0YYY	(유니트 100대째)	유니트 변경



10201158 0YYY	(유니트 101대째)	유니트 변경
10201176 0YYY	(유니트 102대째)	유니트 변경
10201194 0YYY	(유니트 103대째)	유니트 변경
102011B2 0YYY	(유니트 104대째)	유니트 변경
102011D0 0YYY	(유니트 105대째)	유니트 변경
102011EE 0YYY	(유니트 106대째)	유니트 변경
1020120C 0YYY	(유니트 107대째)	유니트 변경
1020122A 0YYY	(유니트 108대째)	유니트 변경
10201248 0YYY	(유니트 109대째)	유니트 변경
10201266 0YYY	(유니트 110대째)	유니트 변경
10201284 0YYY	(유니트 111대째)	유니트 변경
102012A2 0YYY	(유니트 112대째)	유니트 변경
102012C0 0YYY	(유니트 113대째)	유니트 변경
102012DE 0YYY	(유니트 114대째)	유니트 변경
102012FC 0YYY	(유니트 115대째)	유니트 변경
1020131A 0YYY	(유니트 116대째)	유니트 변경

★2명째 이름개조 코드의 계산방법

102005BE	0YYY(유니트 2대째) 유니트 변경 +3헥스
302005C1	000F (유니트 2대째) H P개조 +1헥스
102005C2	00FF (유니트 2대째)에너지와 장갑 개조 +1헥스
302005C3	00FF (유니트 2대째) 운동성과 한계개조 +2헥스
302005C5	00FF (유니트 2대째) 무기개조①

★무기개조 ①~⑧까지 2헥스 씩 변경해주십시오
★코드부분은 전캐릭터 공통입니다.

액플코드 총정리

- 10201338 0YYY (유니트 117대째) 유니트 변경
- 10201356 0YYY 유니트 118대째) 유니트 변경
- 10201374 0YYY (유니트 119대째) 유니트 변경
- 10201392 0YYY (유니트 120대째) 유니트 변경
- 102013B0 0YYY (유니트 121대째) 유니트 변경
- 102013CE 0YYY (유니트 122대째) 유니트 변경
- 102013EC 0YYY (유니트 123대째) 유니트 변경
- 1020140A 0YYY (유니트 124대째) 유니트 변경
- 10201428 0YYY (유니트 125대째) 유니트 변경
- 10201446 0YYY (유니트 126대째) 유니트 변경
- 10201464 0YYY (유니트 127대째) 유니트 변경
- 10201482 0YYY (유니트 128대째) 유니트 변경

자금최대

- 1020000A 9896
- 3020000C 007F

강화파츠최대

- 30200575 0009 부스터
- 30200756 0009 메가부스터
- 30200577 0009 사이코프레임
- 30200578 0009 바이어센서
- 30200759 0009 아포지모터
- 3020057A 0009 마그네트코팅
- 3020057B 0009 I필드발생기
- 3020075C 0009 프로페란트탱크
- 3020057D 0009 프로페란트탱크S
- 3020057E 0009 미노므스키브라스트
- 3020057F 0009 고성능레이다
- 30200580 0009 초밤아머
- 30200581 0009 하이브리드아머
- 30200582 0009 파티마
- 30200583 0009 바리어제네레이터
- 30200584 0009 대빔코팅
- 30200585 0009 리페어키트

캐릭터표

기동전사 간담계



- 001 마틸다 아잔
- 002 란 바랄
- 003 크라우레 하만
- 004 샤리아 브루
- 005 가이아
- 006 맛슈
- 007 올데카
- 008 마쿠베
- 009 스렛카 로우

역습의 샤아계



- 00C 브라이트 노아
- 00D 쿠에스 파라야
- 00E 쉔 아기
- 00F 케라 수
- 010 하사웨이 노아
- 001 큐네이 가이
- 012 나나이 미겔
- 013 레즌 슈나이더
- 014 아스토나지 메돗소
- 015 하로
- 00A 아무로 레이
- 00B 샤아 아즈너블

Z 건담계

- 016 카뮤 비단
- 017 쿠와트로 바지나
- 018 에마 신
- 019 토레스
- 01A 화 유리
- 01B 카츠 고바야시
- 01C 포우 무라사메
- 01D 벨트처카 일마
- 01E 헨켄 벳케라
- 01F 카크리콘 카트라
- 020 사라 사비아로우
- 021 로자미아 바담
- 022 게츠 카바
- 023 제리드 메사
- 024 자마이칸 다닝감
- 025 하만 칸
- 026 벤 웃다
- 027 마우아 화라오
- 028 라이라 미라 라이라
- 029 야장 게블
- 02A 단겔 쿠바
- 02B 람사스 하사
- 02C 맵티머스 시로코
- 02D 바스크 옴
- 02E 가디 킨제
- 02F 브란 브루다크
- 02F 연방군병사
- 031 카이 시덴
- 032 세일러 마스
- 033 브렉스 훠라
- 034 자미토프 하이만

ZZ건담계

- 035 쥬도 아지타
- 036 하야토 고바야시
- 037 루 루카
- 038 엘비 플
- 039 프루츠
- 03A 리나 아지타
- 03B 비차 레그
- 03C 이노 아바브
- 03D 몬도 아가케
- 03E 엘 비안느
- 03F 마슈마 제로
- 040 이리아 쉰스
- 041 카라 순
- 042 고든 고
- 043 라칸 다카란
- 044 아리아스 모마
- 045 에마리 온스
- 046 미네아 자비

건담 F-91계



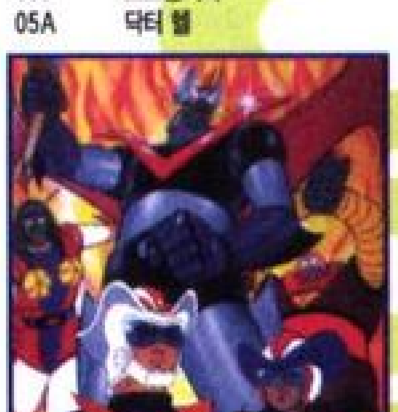
- 047 시부크 아노
- 048 세실리 페어차일드
- 049 빌키드
- 04A 크리스티나 맥켄지
- 04B 버나드 와이즈만

건담 0083계

- 04C 코우 우라키
- 04D 잭 키스
- 04E 아나벨 가토
- 04F 케리 레즈나
- 050 시마 가라하우
- 051 니나 바틀톤
- 052 모라 바싯토
- 053 존 코웬
- 054 에기유 데라스

마징가 Z계

- 055 카부토 코우지
- 056 유미 사야카
- 057 보스
- 058 아수라남작
- 059 브로켄백작
- 05A 닥터 헬



- 05B 유미교수
- 05C 모리모리박사
- 05D 세와시박사
- 05E 놋소리박사
- 05F 프루기데츠야
- 060 호노오 준
- 061 암흑대장군

겟타로봇계



- 062 나가레 류마
- 063 신 하야토
- 064 쿠루마 벤케이
- 065 하야토메미치루
- 066 잭 킹
- 067 메리 킹
- 068 하야토베박사

콤바트라 V계



- 069 아오이효마
- 06A 나니와 쥬조
- 06B 나시가와 다이사쿠
- 06C 치즈루
- 06D 키타코스케
- 06E 가루다
- 06F 미아
- 070 오레아나
- 071 서곡박사
- 072 로페트

타이탄 3계



- 073 파람만장
- 074 가리슨
- 075 뷰티풀 다치바나
- 076 산쵸 레이카
- 077 돗보

고쇼군계



- 078 호오조 신고
- 079 레미 시마다
- 07A 키리 가그레이
- 07B 레오날드 메디치 본돌
- 07C 스구 카토날
- 07D 잣타라 케르나굴

단바인계

- 07E 쇼우자마
- 07F 마벨 프로즌
- 080 시라 라파나



- 081 에레 한므
- 082 에이브 타마리
- 083 카와세 구
- 084 톳도 기네스
- 085 반 바닝스
- 086 흑기사
- 087 드레이크 루프트
- 088 비쇼트 핫다
- 089 제릴 쿠치비
- 08A 아렌 브레디
- 08B 헤이 첸가
- 08C 가라리아
- 08D 뮤지 포
- 08E 쇼트 웨폰
- 08F 참 화우
- 090 벨 알
- 091 엠 휘노
- 092 루자 루프트
- 093 가라미티 만간
- 094 다
- 095 넷트
- 096 실키 마우

엘가임계



- 097 다바 마이로드
- 098 가우 하 렛시
- 099 미라우 카오
- 09A 판네이아 암
- 09B 가브레트 가브레
- 09C 아만다라 카만다라
- 09D 올도나 포세이달
- 09E 네이 모한
- 09F 기와자 로우
- 0A0 풀 브렛드
- 0A1 쿠와잔 오리비
- 0A2 오크레이 론
- 0A3 안톤 란드
- 0A4 벳케라 마우자
- 0A5 챠이 챠
- 0A6 와잔 론
- 0A7 마후 막토민
- 0A8 리리스 화우

단쿠가계



- 0A9 후지와라 시노부
- 0AA 유우키 사라
- 0AB 사카부 마사토
- 0AC 시바 료
- 0AD 사피로 키츠
- 0AE 엽월박사



에이스를 노려라계

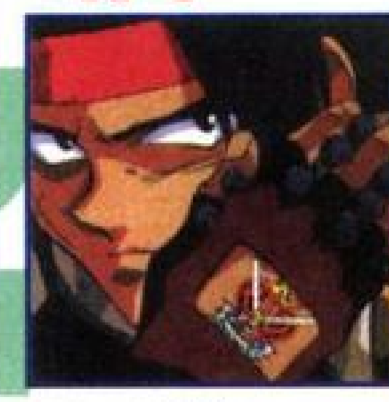
- 0AF 타카야 노리코
- 0B0 아마노 카즈미
- 0B1 오오타 코우이치로
- 0B2 타시로함장
- 0B3 부장

에반게리온계



- 0B4 이카리 신지
- 0B5 아야나미 레이
- 0B6 쇼류 아스카 랑그레
- 0B7 카오루
- 0B8 카츠라기 미사토
- 0B9 아카기 리프코
- 0BA 이카리 겐도우
- 0BB 후유츠키 코우조우
- 0BC 카지 료우지
- 0BD 시게루
- 0BE 마코토
- 0BF 토우지
- 0C0 마야
- 0C1 펜펜

G 건담계열



- 0C2 도몬 카슈
- 0C3 코우지 카슈
- 0C4 레인 미카누라
- 0C5 마스터 아시아
- 0C6 풍운재기
- 0C7 슈발츠 브루다
- 0C8 아렌비 비아즈리
- 0C9 웬 윤파
- 0CA 미케로 챠리오라
- 0CB 젠돌 챠브만

윙건담 계열

- 0CC 히이로 유이
- 0CD 젝스 마키스
- 0CE 토레스 쿠스리나드
- 0CF 듀오 막스웰
- 0D0 카토루 라바바 워나
- 0D1 토로와 버튼
- 0D2 잔 우훼이
- 0D3 루크레시아 노인
- 0D4 레디 안(안경쓴 타입)
- 0D5 레디안(안쓴타입)
- 0D6 미리얼드 피스크라프트
- 0D7 리리나 도리안
- 0D8 도로시 카타로니아
- 0D9 사리 보아

이데온계열

- 0DA 유우키 코스모
- 0DB 임호우 카사
- 0DC 죠단 베스
- 0DD 호루모사 쉐릴
- 0DE 기제 자불
- 0DF 나블 하타리
- 0E0 이라 죠리바
- 0E1 카라라 아지바
- 0E2 파이바 루우
- 0E3 다미도 벳치
- 0E4 하루루 아지바
- 0E5 다람 즈바
- 0E6 한니발 겐
- 0E7 도바 논
- 0E8 키라라 브우

마장기신계

- 0E9 마사키 안도
- 0EA 류네 졸다크

액플코드 총정리

0EB	슈우 시라카우
0EC	듀티 놀바크
0ED	호완 안론
0EE	미오 사스가
0EF	모니카 빌세이아
0F0	사피네 그레이스
0F1	브레시아 제사키스

오리지널 OR 엑스트라

0F3	DC병사
0F4	엘리트병사
0F5	인공지능
0F6	인공지능 개량형
0F7	기리암 예가
0F8	게스트병사
0F9	게스트 돌격병
0FA	게스트호위병
0FB	쥬스티누 시프리와스
0FC	그로휘스 리크레인
0FD	제브리스 브루슈와
0FE	테이니케트 제제난
0FF	시로
100	쿠로
101	후레키
102	게리
103	란자오
104	치카
105	죤
106	초시크
107	쇼지
108	메키보스
109	옹그 프로이드
10A	아란 이골
10B	이골 장관
10C	우루베 이시카와
10D	카리우스
10E	미리 치루다
10F	미이마 아스취
110	스토카
111	포세이달병사
112	햣사 못사
113	기렌 자비
114	키리시아 자비
115	도즐 자비
116	파간
117	장교
118	장군
119	바이스톤웰병사
11A	하산
11B	사이 쿼 아다
11C	로라 사리반
11D	사키엘
11E	자무엘
11F	라미엘
120	가기엘
121	비루엘
122	제레
123	키치 키친
124	?
125	여생도
126	그밖에
127	연구소원
128	디탄즈병사
129	Dr J
12A	프로듀서 G
12B	예비의 사람들
12C	부장
12D	방위병
12E	서브주인공
12F	주인공
130	레난제스 스타로드
131	레난제스 스타로드
132	이롬갈드 카자하라
133	이롬갈드 카자하라
134	헤틀 마티슨
135	헤틀 마티슨
136	마빈 도스틴
137	마빈 도스틴
138	파트리시아 허크만
139	파트리시아 허크만
13A	그레스 우리진
13B	그레스 우리진
13C	미나 라이크링그
13D	미나 라이크링그
13E	린 마오
13F	린 마오
140	연방군병사
141	연방군병사
142	DC병사
143	DC병사
144	DC병사
145	•엘리트병사
146	엘리트병사
147	엘리트병사
148	포세이달병
149	포세이달병
14A	포세이달병
14B	포세이달 친위대
14C	포세이달 친위대
14D	포세이달 친위대
14E	포세이달 친위대
14F	바이스톤웰병사
150	바이스톤웰병사
151	바이스톤웰병사
152	바이스톤웰병사
153	바이스톤웰병사
154	디탄즈병사
155	디탄즈병사
156	디탄즈병사
157	게스트병사
158	게스트 돌격병
159	게스트 친위대병
15A	다미플러그
15B	포우 무라사메
15C	로자미아 바담
15D	카톨 라바바 위너
15E	아렌비 바아즈리
15F	도몬 카슈(충격)
160	도몬카슈(명경지수)
161	마스터 아시아(명경지수)
162	도리안 외무장관
163	밥그란병사
164	밥그란병사
165	밥그란병사
166	DC강화병
167	DC강화병
168	밥그란병사
169	밥그란 병사

유니트표



건담 시리즈계

001	건담
002	슈퍼건담
003	건담 mk2
004	G 디펜서
005	Z건담
006	웨이브 라이더
007	ZZ건담
008	G포트레스
009	ν건담
00A	F91
00B	NT-1 알렉스
00C	GP-01Fd
00D	GP-02A 사이사리스
00E	GP-03덴드로비움
00F	GP-03S스테이멘
010	건캐논
001	건탱크
012	볼
013	네모
014	GMⅡ
015	제간
016	리가지(BWS)
017	리가지
064	백식
065	메타스
066	메타스(MA)
050	자크改
051	돔Ⅱ
052	구형 자크
053	앗잠
054	엘메스
055	마라사이
056	바잠
057	함무라비
058	함무라비(MA)
059	앗시마
05A	앗시마(MA)
05B	사이코건담
05C	사이코건담(MA)
05D	바이아란
05E	가브스레이
05F	가브스레이(MA)
060	바운드 독
061	바운드 독(MA)
062	사이코건담mk2
063	사이코건담 MK2(MA)
067	브라우브로
068	비그로
069	켄파
06B	가베라 테트라
06C	노이에 질
06D	큐베레이
06E	큐베레이mk2
06F	갈스J
070	즈사
071	함마함마
072	R 자자
073	바우
074	바우(MA)
075	도라이센
076	퀸 만사
077	드벤울프
078	게마르크
079	기라 도카
07A	레즌 전용 기라도카
07B	약트 도카
07C	쿠에스 전용 약트도카
07D	규네이전용 약트도카
07E	사자비
07F	알파 아지르
080	비기나비나
081	베르가 기로스
082	라프레시아
0B0	잔지발
0B1	미데아
0B2	가우
0B3	다브데
0B4	트로이호스
0B5	그리브 훼베린
0B6	도고스 기아
0B7	알렉산드리아
0B8	무사이 改
0B9	아가마
0BA	스도리
0BB	넬 아가마
0BC	엔도라
0BD	사다란
0BE	레우루라
0BF	라 카이람



겟타로봇계

018	겟타1
019	겟타2
01A	겟타3
01B	겟타드래곤
01C	겟타라이거
01D	겟타포세이돈
0DA	진겟타1
0DB	진겟타2
0DC	진겟타3
140	겟타드래곤
0E1	헥사스팩
083	메카자우르스 사키
084	메카자우르스 바드
085	메카자우르스 사이
086	메카자우르스 즈
087	메카자우르스 젠Ⅱ
088	메카자우르스 다이
089	메카자우르스 시그

마징가계

01E	마징가 Z
01F	마징가Z 스크랜더 장착
020	마징가Z 스크랜더 장착
021	그레이트마징가
0D9	마징가이저
022	아프로다이A
023	다이아난A
024	보스보로트
025	비너스A
08A	기계수 다브라스 M2



08B	기계수 가라다K7
08C	기계수 토로스D7
08D	라인 X1
08E	기계수 제노바M9
08F	기계수 스파르탄K5
090	기계수 아브도라 U6
091	비행요새 구른
092	해저요새 부드
093	전투수 그라토니우스
094	전투수 오베리우스
095	광파수 빅트론
096	기르기르간
097	메가기르기르간
098	드라곤자우르스
0E2	암흑대장군
0E3	전투수 단테
0E4	전투수 즈갈
0E5	그레이톤
141	보스보로트



콤바트라계열

026	콤바트라V
027	배틀제트
028	배틀크라샤
029	배틀탱크
02A	배틀마린
02B	배틀크라프트
0AA	마그마수 가루무스
0AB	빅 가루다
12D	마그마수 데몬
135	오레아나

타이탄계열

02C	다이탄3
02D	다이파이터
02E	다이탱크



단바인계열

02F	단바인
030	빌바인
031	왕가리버
032	보춘
09A	도라무로
09B	레프리칸
09C	하이퍼 레프리칸
09D	즈와스
09E	비아레스
09F	라이네크
0A0	하이퍼 라이네크
0A1	바스톨
0A2	가라바
0A3	하이퍼 가라바
0A4	브브리
0A5	월 웜스
0A6	게아 가링그
0A7	스프리간
0A8	고라온
0A9	그란가란



고쇼군계열

033	고쇼군
0AC	분둘함
0AD	가토날함
0AE	케르나글함
0AF	고나글



단쿠가계열

034	단쿠가
035	이글파이터 N
036	이글파이터 A
037	이글파이터 H
038	랜드쿠가 N
039	랜드쿠가 A
03A	랜드쿠가 H
03B	랜드라이가 N
03C	랜드라이가 A
03D	랜드라이가 H
03E	빅모스 N
03F	빅모스 A
040	빅모스 H



엘가임계

0CA	엘가임
0CB	엘가임mk2
0CC	브로라
0CD	디자드
0CE	누벨디자드
0CF	오제
0D0	오지
0D1	아수라템플
0D2	갈바리템플
0D3	밧슈
0D4	아톨
041	아톨V
0D5	그룬
0D6	아론
0D7	가이람
0D8	그라이아

에이스를 노려라계



0E6	건버스터
0E7	엑세리온

마장기신계



043	사이비스타
044	사이버드
045	그랑존
046	네오그랑존
047	발시오네R
048	잠지드
049	그랑벨
04A	갓데스
04B	비폼 개량형
04C	놀스 레이
099	발시온

주인공메카



04D	겟슈페스트 (리얼)
04E	겟슈페스트(슈퍼)
04F	겟슈페스트 2
13F	겟슈페스트 2
0DD	휴케바인
0DE	그룬가스트
0DF	원가스트

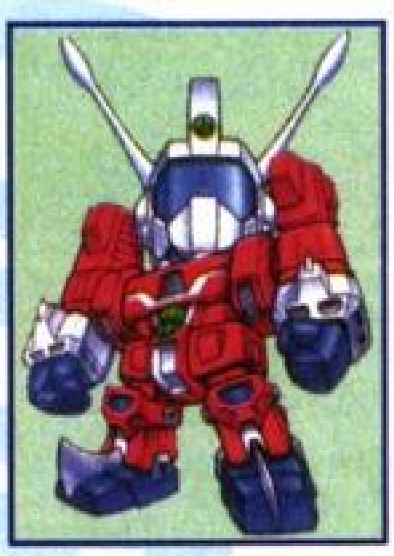


에반게리온계

0E8	에바영호기
0E9	에바초호기
0EA	에바2호기
0EB	에바3호기
13E	에바초호기
128	제3사도 사키엘
129	제4사도 사무엘
12A	제5사도 라미엘
12B	제6사도 가기엘
12C	제14사도 제르엘

이데온계

0EC	이데온
0ED	솔라쉽



0EE	지그 맥
0EF	도그 맥
0F0	기드 맥
0F1	간가 루브
0F2	진자 우브
0F3	아디고
0F4	가티만 잔
0F5	가브로 잔
0F6	도로와 잔
0F7	가도모아 잔
0F8	갯카 바우
0F9	갓 바우



G건담계

0FA	샤이닝건담
0FB	샤이닝건담S
0FC	갓 건담
0FD	갓 건담S
0FE	라이징건담
0FF	노벨건담
100	노벨건담B
101	마스터건담
102	크론건담
103	풍운재기
104	건담 헤븐즈소드
105	건담 헤븐즈소드
106	그랜드건담
107	그랜드건담
108	월터건담
109	월터건담
10A	월터건담B
10B	데빌건담
10C	데빌건담
10D	데빌건담
10E	건담슈비겔
137	데빌건담
132	도몬 카슈
133	마스터 아시아



윙건담계

10F	윙건담
110	윙건담(버드)
111	윙건담제로
112	윙건담제로(버드)
113	건담데스사이즈
114	건담데스사이즈헬
115	건담산드록
116	건담산드록 改
117	건담헤비암즈
118	건담헤비암즈 改
119	쉔론건담
11A	알트론건담
11B	톨기스
11C	톨기스 II
11D	건담에피온
11E	건담에피온(비행형)
11F	에아리스
120	메리크리우스
121	바이에이트
122	토라스
123	토라스(비행형)

오리지널메카 or 분류가 힘든 메카

0E0	가스트란다
0C0	자무스 갈
0C1	가로이카
0C2	케레네헤드
0C3	레스트레임
0C4	그라시드 류
0C5	레스트그란슈
0C6	제라니오
0C7	게이오스 그루드
0C8	라이그 게이오스
0C9	바란 슈나일
124	오크바류
125	세이드람
126	뷰도리화
127	그레이다긴 II
12E	로그 맥
12F	시즈라 블랙
130	블랙위시그N
131	블랙위시그H
134	에아리스
136	아우도무라
138	도로스
139	지오
13A	빅잠
13B	킹아로
13C	잭나이트
13D	퀸로즈
042	갓네로스

전일본 프로레슬링



마스터코드(マスターコード)	F6000914 C305
	B6002800 0000
1P체력무적(1P體力減らない)	1609C6A2 01E5
	1609C6A6 01E5
2P체력무적(2P體力減らない)	1609CB46 01E5
	1609CB4A 01E5
1P 투기게이지MAX	3609C6AB 0064
	3609C6AF 0064
2P 투기게이지MAX	3609CB4F 0064
	3609CB53 0064

피처링 모드용

목 데미지 0	360405CF 0000
오른쪽팔꿈치 데미지0	360405D0 0000
왼쪽팔꿈치 데미지0	360405D1 0000
허리 데미지0	360405D2 0000
오른쪽무릎 데미지0	360405D3 0000
왼쪽무릎 데미지0	360405D4 0000
인기	160405DA xxxx
기능	160405EA FFFA

좋아하는 기술을 사용한다
- 360405EE 00xx부터 36040636 00xx까지가 보통기술
- 36040637 00xx부터 36040642 00xx까지가 콤보기술

기술표

(빈란은 기술없음. 기술조합하는 법이 안 좋으면 게임이 멈춤)

01	로우 킥(ローキック)
02	바디슬램(ボディスラム)
03	홀드(잡기)(つかむ)
04	헤드록(ヘッドロック)
05	스위치(등뒤로 돈다)(背後に回る)
07	백 드롭(バックドロップ)
08	고속 블렌버스터(高速ブレンバスター)
09	암 록(アームロック)
0A	해머 슬로우(ハンマースロー)
0B	드롭 킥(ドロップキック)
0C	스핀 킥(スピンキック)
0D	니 크래셔(ニークラッシャー)
0E	센 톤(セントーン)
0F	리프트 크로우(잡아 일으키기)(つかみ起こし)
10	옭죄기(固め)
11	블랙휘두르기(鎖鉄に振る)
12	엘보(エルボー)
13	블렌버스터(ブレンバスター)
14	쓰리 피 홀드(スリーパーホールド)
15	저먼 스플렉스(ジャーマンスープレックス)
16	저먼 스플렉스 홀드(ジャーマンスープレックスホールド)
17	암 호퍼(アームホードロップ)
18	엘보 드롭(エルボードロップ)
19	수평 쿠(水平チョップ)
1A	아토믹 드롭(アトミックドロップ)
1B	숄더 태클(ショルダータックル)
1C	숄더 드롭(ショルダードロップ)
1D	허들 떨어뜨리기(河津落とし)
1E	하이앵글 바디슬램(ハイアングル ボディスラム)
1F	따귀(ビンタ)
20	토라스 킥(トラースキック)
21	킥 세례(顔面蹴り)
22	파워 슬램(パワースラム)
23	다이빙 니 드롭(ダイビング ニードロップ)
24	하프 보스톤 클럽(ハーフボストンクラブ)
25	D.D.T
26	사이드 스플렉스(サイドスープレックス)
28	연수베기(延髄斬り)
29	코브라 트위스트(コブラツイスト)
2A	점핑 니(ジャンピングニー)
2B	엘보 스위시더(エルボースイシーダ)
2C	토페 콤히로(トペ・コンヒーロ)
2D	아웃사이드 드로우(장외로 떨어뜨림)(場外へ落とし)
2E	스톰 핑 러쉬(ストンピングラッシュ)
2F	설봉식 블렌버스터(雪崩式ブレンバスター)
30	슬라이딩 킥(スライディングキック)
31	프론트 스플렉스(フロントスープレックス)
32	풀크 스크류 너클(コルクスクリューナックル)
33	일어서면서 넘치기 쿠(起き上がりこぼしチョップ)
34	코코넛 크래쉬(ココナッツクラッシュ)
35	미사일 킥(ミサイルキック)
36	다이빙 엘보드롭(ダイビング エルボードロップ)
37	플라잉 바디프레스(フライングボディプレス)
39	사커 볼 킥(サッカーボールキック)
3A	S.T.F
3B	돌쩌기 역십자(飛びつき逆十字)
3C	랄리어트(ラリアット)
3D	플라잉 랄리어트(フライングラリアット)
3E	스파인 버스터(スパインバスター)
3F	리스트록 드로우(リストロックスロー)
40	파워 봄(パワーボム)
41	풀넬슨(フルネルソン)
42	코브라 크러치(コブラクラッチ)
43	카프 블러딩(カーフブランディング)
44	백 브리커(バックブリーカー)
45	후두부 랄리어트(後頭部ラリアット)
46	프랑켄 슈타이너(フランケンシュタイナー)
47	얼터기 펀치(馬乗りパンチ)
48	아킬레스건 굳히기(アキレス腱固め)
49	블루 썬더(ブルーサンダー)
4A	타이거 S(タイガー. S)
4B	타이거 S.H(タイガー. S.H)
4C	C.쿠(C. チョップ)
4D	C.엘보(C. エルボー)
4E	후두부 엘보(後頭部エルボー)
4F	C.토라스 킥(C. トラースキック)
50	후두부 헤드파트(後頭部ヘッドバット)
51	C.쓰리 퍼 홀드(C. スリーパーホールド)
53	파일 드라이버(パイルドライバー)
54	던지기(投げ)
55	엑스 프로이더(エクスプロイダー)
56	에이스 크래셔(エースクラッシャー)
57	더블 암 S(ダブルアーム. S)
58	하프넬슨 S(ハーフネルソン. S)
59	C. 저먼(C. ジャーマン)
5A	C.타이거 S(C.タイガー. S)
5B	롤링 소바트(ローリングソバット)
5C	머신건 니 리프트(マシンガンニーリフト)
5D	만자 굳히기(卍固め)
5E	C.파워 봄(C. パワーボム)
5F	닥터 봄(ドクターボム)
60	목갑이 떨어뜨리기(ノド輪落とし)
61	노던라이트 S(ノーザンライト. S)
62	하이 킥(ハイキック)
63	타이거 드라이버(タイガードライバー)
64	오렌지 크래쉬(オレンジクラッシュ)
65	D.백 드롭(D. バックドロップ)
66	설봉식 프론트 스플렉스(雪崩式フロントスープレックス)
67	드래곤 스플렉스(ドラゴンスープレックス)
68	문설트 프레스(ムーンサルトプレス)
69	코브라 클러치 스플렉스(コブラクラッチスープレックス)
6A	계속 던지는 저먼(投げっぱなしジャーマン)
6B	웨스턴 랄리어트(ウエスタンラリアット)
6C	S.S.D
6D	설봉식 프랑켄 슈타이너(雪崩式フランケンシュタイナー)
6E	오클라호마 스탬피드(オクラホマスタンピード)
6F	초크 스위퍼 스윙(チョークスイーパースイング)
70	타이거 드라이버 91(タイガードライバー91)
71	연속 저먼(ぶっこ抜きジャーマン)
72	스플래쉬 마운틴(スプラッシュマウンテン)
73	16문수 킥(16文キック)
74	화이어 버드 스플래쉬(ファイヤーバードスプラッシュ)
76	크로스 브레이크(クロスブレイク)
77	토르나조 콤히로(トルニージョ・コンヒーロ)
79	설봉식 엑스프로이더(雪崩式エクスプロイダー)
7A	선더화이어 파워 봄(サンダーファイヤーパワーボム)
7B	빌드업 드라이버(ビルドアップドライバー)
7C	얼티메이트 크래쉬(アルティメットクラッシュ)
7E	폭열장타(爆裂掌打)
80	수도난무(手刀亂舞)
81	넥 행킹 드라이버(ネックハンギングドライバー)
82	빌드 업 버스터(ビルドアップバスター)
83	뇌음탄 봄(雷鳴弾丸ボム)
84	더블 스핀 엘보(ダブルスピンエルボー)
85	선회식 수직낙하 블렌버스터(旋回式垂直落下ブレンバスター)
86	자이언트 스윙(ジャイアントスイング)
97	스톤 핑(ストンピング)

론도 -윤무곡-



마스터코드 -	F6000924 C305
	B6002800 0000
자금 -	160529C4 3B9A
	160529C6 C9F6
마그네타이트	160529CA FFFF

아스카(飛鳥)

이동력	36052A68 00xx
LV	36052A58 00xx
RNK	36052A59 00xx
HP	36052A5B 00FF
MAXHP	36052A61 00FF
MP	36052A5C 00FF
MAXMP	36052A62 00FF
MAG	36052A5F 00FF
MAXMAG	36052A65 00FF
EXP	36052A66 0063
TRN	36052A67 0063
기본AP치에 플러스되는 수치	36052A69 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치	36052A6B 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치	36052A6C 00xx

게이타

이동력	36052AF8 00xx
LV	36052AE8 00xx
RNK	36052AE9 00xx
HP	36052AEB 00FF
MAXHP	36052AF1 00FF
MP	36052AEC 00FF
MAXMP	36052AF2 00FF
MAG	36052AEF 00FF
MAXMAG	36052AF5 00FF
EXP	36052AF6 0063
TRN	36052AF7 0063

기본AP치에 플러스되는 수치
36052AF9 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치
36052AFB 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치
36052AFC 00xx

사쿠라코

이동력	36052B88 00xx
LV	36052B78 00xx
RNK	36052B79 00xx
HP	36052B7B 00FF
MAXHP	36052B81 00FF
MP	36052B7C 00FF
MAXMP	36052B82 00FF
MAG	36052B7F 00FF
MAXMAG	36052B85 00FF
EXP	36052B86 0063
TRN	36052B87 0063
기본AP치에 플러스되는 수치	36052B89 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치	36052B8B 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치	36052B8C 00xx

죠커

이동력	36052C18 00xx
LV	36052C08 00xx
RNK	36052C09 00xx
HP	36052C0B 00FF
MAXHP	36052C11 00FF
MP	36052C0C 00FF
MAXMP	36052C12 00FF
MAG	36052C0F 00FF
MAXMAG	36052C15 00FF
EXP	36052C16 0063
TRN	36052C17 0063
기본AP치에 플러스되는 수치	36052C19 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치	36052C1B 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치	36052C1C 00xx

체리

이동력	36052CA8 00xx
LV	36052C98 00xx
RNK	36052C99 00xx
HP	36052C9B 00FF
MAXHP	36052CA1 00FF
MP	36052C9C 00FF
MAXMP	36052CA2 00FF
MAG	36052C9F 00FF
MAXMAG	36052CA5 00FF
EXP	36052CA6 0063
TRN	36052CA7 0063
기본AP치에 플러스되는 수치	36052CA9 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치	36052CAB 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치	36052CAC 00xx

무하마드

이동력	36052D38 00xx
LV	36052D28 00xx
RNK	36052D29 00xx
HP	36052D2B 00FF
MAXHP	36052D31 00FF
MP	36052D2C 00FF
MAXMP	36052D32 00FF
MAG	36052D2F 00FF
MAXMAG	36052D35 00FF
EXP	36052D36 0063
TRN	36052D37 0063
기본AP치에 플러스되는 수치	36052D39 00xx
기본DP치에 플러스되는 수치	36052D3B 00xx
기본MD치에 플러스되는 수치	36052D3C 00xx

주) EXP와 TRN은 컴링크에서 ON, OFF 하지 않으면 레벨업을 할 수 없게 되어있습니다. 보드를 가지지 않은 사람은 ON한 상태에 게임을 시작하면 세이브하고 끝낸다음 OFF하여 재기동하여 주십시오

데드 오어 얼라이브



마스터코드 - F6000914 C305
B6002800 0000

1P 체력 가득	1600E6F0 00A0
2P 체력 가득	1600E748 00A0
1P 체력 제로	1600E6F0 0000
2P 체력 제로	1600E748 0000
옵션 풀 장비	36013BD9 00FF
복장 풀 장비	16014136 0505
	16014138 0705
	1601413A 0905
	1601413C 0509

바이러스



F6000914 C305	마스터코드
B6002800 0000	마스터코드
360A8801 003C	HP무한
360A832F 001E	AP무한
160A4568 0001	클라스터 최대
360A7E52 0063	블라스터를 갖는다
360A7E5B 0063	식칼를 갖는다
360A7E5C 0063	형의 팔찌를 갖는다
360A7E5D 0063	조수피리를 갖는다
360A7E5E 0063	짐의 경전
360A7E68 0063	쇼트건을 갖는다
360A7E6D 0063	전자비어싱을 갖는다
360A7E8A 0063	나이프를 갖는다
360A7E8B 0063	네트볼 MAX
360A7E9A 0063	네트플래쉬 MAX
360A7E99 0063	크리세볼 MAX
360A7E97 0063	액셀러25 MAX
360A7E98 0063	액셀러100 MAX
360A7E54 0063	리폼25 MAX
360A7E96 0063	리폼100 MAX
360A7E9D 0063	일립탄 MAX
360A7E9C 0063	구립탄 MAX
360A7E56 0063	왁친탄 MAX
360A7E9B 0063	메그넘탄 MAX
360A7E0E 0063	비어싱탄 MAX
360A7E9F 0063	키타기연공업사주 MAX
360A7EA0 0063	애플레사주 MAX
360A7EA1 0063	레이벡스사주 MAX
360A7EA2 0063	SAGE사주 MAX
360A7EA3 0063	스미다미수지사주 MAX
360A7EA4 0063	마크로소프트사주 MAX
360A7EA5 0063	로니미사주 MAX
360A7EA6 0063	SOMY사주 MAX
360A7EA8 0063	차이넬사주 SOMY 사주 MAX

-마벨슈퍼히로즈-

F6000924 C305	마스터코드
B02FF800 0000	마스터코드
3609491D 0090	(1P) 라이프무한
3609491D 0000	(1P) K.0
36094922 0003	(1P) 인피니티무한
D60948B6 FFOO	(1P) 젬셀렉트 타이밍코드
36004038 00XX	(1P) 젬셀렉트 1개째
36094939 00XX	(1P) 젬셀렉트 2개째
3609493A 00XX	(1P) 젬셀렉트 3개째
3609493B 00XX	(1P) 젬셀렉트 4개째
3609493C 00XX	(1P) 젬셀렉트 5개째
3609493D 00XX	(1P) 젬셀렉트 6개째
3609C773 0014	(1P) 캐릭터 셀렉트
3609C773 0016	(1P) 캐릭터 셀렉트
3609C773 0018	(1P) 캐릭터 셀렉트
360A636D 0090	(2P) 라이프무한
360A636D 0000	(2P) K.O
360A6372 0003	(2P) 인피니티무한
D60948B6 FFOO	(2P) 젬셀렉트 타이밍코드
360A6388 00XX	(2P) 젬셀렉트 1개째
360A6389 00XX	(2P) 젬셀렉트 2개째
360A638A 00XX	(2P) 젬셀렉트 3개째
360A638B 00XX	(2P) 젬셀렉트 4개째
360A630C 00XX	(2P) 젬셀렉트 5개째
360A638D 00XX	(2P) 젬셀렉트 6개째
3609C613 0014	(2P) 캐릭터 셀렉트 (Dr.DOOM)
3609C613 0016	(2P) 캐릭터 셀렉트 (THANOS)
3609C613 0018	(2P) 캐릭터 셀렉트 (ANITA)

스트리트 파이터 콜렉션



-스파제로2-

F6000924 FFFF	마스터코드
3604F01D 0090	(1P) 라이프무한
3604F01D 0000	(1P) 일발K.0
3604F07F 0090	(1P) S콤보게이지 MAX
3604F41D 0090	(2P) 라이프무한
3604F41D 0000	(2P) 일발K.0
3604F47F 0090	(2P) S콤보게이지 MAX

-슈퍼스파 II -

F6000924 FFFF	마스터코드
3602A9DD 0090	(1P) 라이프무한
3602A9DD 0000	(1P) 일발K.0
3602AD49 0090	(2P) 라이프무한
3602AD49 0000	(2P) 일발K.0

-슈퍼스파 II X-

F60000924 FFFF	마스터코드
3602A9DD 0090	(1P) 라이프무한
3602A9DD 0000	(1P) 일발K.0
3602ABEC 0030	(1P) S콤보게이지 MAX
3602AD49 0090	(2P) 라이프무한
3602AD49 0000	(2P) 일발K.0
3602AF58 0030	(2P) S콤보게이지 MAX

-기동전사Z건담 후편 ~ 우주를 달린다-



F6000924 C305	마스터코드 (マスターコード)
B6002800 0000	마스터코드 (マスターコード)
16053D96 03E7	최대ENERGY 000
16050D30 03E7	최대ARMOR 999
3604C5D7 0008	LOCK-ON 8
36050AF5 0063	PILOT Lv.99
160405D0 270F	PILOT EX 9999

-어의권무용-



F6000924 FFFF	마스터코드 (P.A.R.)
E0000040 C305	마스터코드 (X-T)
160423CC 0008	(1P) 라이프무한 (ライフ減らない)
160423CC 0000	(1P) 라이프제로 (ライフゼロ)
36055D81 0009	(1P캐릭터 선택)無選
36055D81 000A	(1P캐릭터 선택) 이케부쿠로 사라
36055D81 000B	(1P캐릭터 선택) 신주쿠 제키
36055D81 000C	(1P캐릭터 선택) 붐붐마루
36055D81 000D	(1P캐릭터 선택) 柏 제프리
16042A8C 0008	(2P) 라이프무한 (ライフ減らない)
16042A8C 0000	(2P) 라이프제로 (ライフゼロ)
36055D83 0009	(2P캐릭터 선택)無選
36055D83 000A	(2P캐릭터 선택) 이케부쿠로 사라
36055D83 000B	(2P캐릭터 선택) 신주쿠 제키
36055D83 000C	(2P캐릭터 선택) 붐붐마루
36055D83 000D	(2P캐릭터 선택) 柏 제프리

-신세기 에반게리온 디지털카드 라이브러리-



F6000924 C305	마스터코드 (マスターコード)
B6002800 0000	마스터코드 (マスターコード)
102FFC48 0101	모든 카드 GET!
DEADC0DE 0300	모든 카드 GET! (X T데드코드)

노수령봉 DODONPACHI-



F6000924 C305	마스터코드(マスターコード)
360C0045 0000	(1P) 무적 (無敵)
360C005F 0004	(1P) 쇼트MAX (ショットMAX)
160C0062 0606	(1P) 봄버무한 (ボンバー減らない)
360C00F5 00D0	(2P) 무적 (無敵)
360C010F 0004	(2P) 쇼트MAX (ショットMAX)
160C0112 0606	(2P) 봄버무한 (ボンバー減らない)



악몽의 괴수들 (Nightmare Creatures)

게임이 발매되기 전까지는 듣지도 못했던 칼리스토사의 생소한 게임이다. 하지만 벌써 미국에선 올해 최고의 액션게임이라는 칭을 듣고 있다. 유명한 게임들을 짜집기한 듯한 인상을 주지만 오히려 유저들에겐 친근감을 준다.

PlayStation
■제작사:칼리스토 엔터테인먼트
■장르:액션어드벤처 /호러격투
■발매일:10월 31일
■발매가:49.95불

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
연출	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★

게임개요 설명

널리 알려진 액티비전(Activision)사가 배포하였지만 제작은 칼리스토사(Kalisto Entertainment)에서 하였다(1990년 설립). 이 게임으로 이 회사는 급성장할 것으로 보인다. 왜냐하면 벌써부터 북미에선 이 게임을 올해 최고의 어드벤처 게임으로 거론하고 있기 때문이다. 게임제작 스튜디오는 프랑스에 있으니 프랑스 작품이라고 보아도 된다. 현재 나이트메어 크리처스(플스및 PC 호환용 발매)외에 곧 PC용으로 울티메이트 레이스(Ultimate Race), 다크 어스(Dark Earth)를 발매 예정이다. 영화로 나왔던 "제5원소"도 게임화되어서 현재 2개월째 개발중인데 스타일은 이 게임과 같고 이것과 같이 플스와 PC용으로 발매예정이다. 특히 이 게임에서의 특징중 하나는 마지막 보스이자 주요 등장인물인 아담 크롤리(Adam Crowley)는 실존인물이며 악명높은 작가로 악마교 신자인 알리스터 크롤리(Aleister Crowley)가 이름만 바뀌어 등장한다는 것이다.

게임의 내용

게임은 툼 레이더와 비슷하지만 바이오하저드에 더 유사하다. 여기에 철권식 격투성이 가미되어 있으니 더 무엇을 바라랴? 주인공도 둘이다. 남자는 이그내티어스 블랙워드 박사(Dr. Ignatius Blackward)이고 여자는 나디아 에프(Nadia F.)다. 남자는 성직자라서 날이선 무기를 쓸 수 없기 때문에 양쪽에 철을 씌운 장봉을 사용하고 여자는 검을 쓴다. 남자는 성직자로 약간 더 타격시 힘이 좋지만 느리다는 단점이 있다. 하지만 아이템을 더 들고 다닐 수 있다(남자는 짐꾼?). 여자는 아이템을 적게 들고 다니지만 (그래도 각 도구를 100개 넘게 지닐 수 있다) 빠르다. 연속기 사용시 끊기는 시간이 남자보다 더 적고 동작이 빠르니 초보자에게는 여자를 권하고 싶다. 필자도 여자만을 이용하여 게임을 깼다는 걸 밝힌다.

모두 나오는 18종류의 괴수들과 6의 보스들은 제각기 독특한 색깔을 자랑한다. 11가지의 게임이 진행되면서 차차 개선되는 주인공들의 무기들과 그외에 21명의 등장인물들과 18개의 스테이지. 수시로 변하는 카메라 각도, 디지탈 처리된 사실적인 음향효과가 여러분이 설령 툼 레이더2나 레지던트 이블2를 기대중인 열성팬들이라도 그것들이 나오기 전까지의 공백을 달래는데 나이트메어 크리처스는 전혀 무리가 없으리라 생각된다.

게임의 배경

1834년에 있었던 "대화재"가 있기전의 고풍스런 런던으로 게임의 공포성 조성에 도움을 준다. 일부에서는 아담 크롤리라는 과학자가 이전에 번성하다가 17세기에 없어진 비밀단체 헤캣(Hecate)을 재건하였다고 한다. 이 비밀결사단체는 마법의 파괴적인 힘을 신봉하였고, 일부는 그들이 공포스런 성공을 거두었다고 믿는다. 신문에 1830년대서부터 이 단체를 언급하는 기사들이 1834년의 어느날밤 런던이 비밀스런 괴수들에게 점령되고 테임즈 강가에 불이 나기 전까지 이어져 왔지만 그날 이후 언급은 끊겼다. 전설에 의하면 두 신비스런 인물, 검은 옷을 두른 성직자인 이그내티어스(Ignatius)가 살인적인 검을 가진 젊은 미국여자 나디아(Nadia)의 도움을 얻어서 괴수들을 쫓았다고 한다.

오프닝

그는 홀로 일한다. 그의 손들이 그의 지식과 힘의 갈망을 위하여 죽은 이들의 시신들을 더럽힌다. 그의 이름은 아담 크롤리(Adam Crowley). 그는 검은 마법이란 다른 길을 걷기전까지는 과학계에

서 존경받던 인물이었다. 이제 그는 사뮤엘 핍스(Samuel Pepys)의 잃어버려졌던 신화적인 일기장을 소유하게 되었다. 그 책은 악마를 숭배하는 헤켓 결사단체의 혐오스런 의식들이 묘사되어 있다. 이제 곧 그는 그의 일을 끝낼 것이다. 오늘 런던 위를 마지막으로 해가 뜨게 되면서 그는 그의 악마종족을 거리로 풀 것이다. 그리고, 아무도 그를 막지 않는다면 이 도시는 악몽의 괴수무리에 소멸될 것이다.

괴수들 소개

늑대인간(Werewolf)



반쪽인간. 만나면 죽음으로만 이어지는 공포의 대상이다. 보름달이 뜬 밤에 자갈밭을 미끄러져 다니며 맛좋은 인간 간식을 먹어치우러 온다.

가고일(Gargoyle)



그냥 단순히 무서운 모양의 건물장식이 아니다. 리치가 길고 이교도신의 자비를 구할만큼 칼같은 손톱을 가졌다. 반면 날개는 재빨리 달아날 수 있게 한다.

지옥의 개(Hellhound)



완력적이고 근육질이고 철담장도 그냥 물어서 부술 만큼 튼튼한 이빨과 턱을 가졌으니 인간의 대퇴골이나 갈비대는 말이 필요없다. 불을 뿜는다는 소문도 있다.

도커(Docker)



부피는 크고 못생긴 형상에 야성적인 힘을 가진 괴물. 두꺼운 팔과 넓은 어깨 그리고 작은 두뇌는 참혹한 구타를 보장한다.

그외에 쥐, 문어, 박쥐, 좀비 등의 모습을 한 괴수들이 있다. 모두 말그대로 악몽 속에서나 나올 법한 것들이다.

등장인물 소개



이그네티어스 블랙워드(Ignatius Blackward)

성직자인 그는 세계를 여행하며 악의 무리들과 싸운다. 그 결과 그는 온갖 외국어, 비밀결사단체들의 문서들, 초자연마술 의식들, 무속신앙들에 관해서는 전문가다. 챌시의 한 교구의 다급한 부름으로 그는 런던으로 돌아왔다. 그곳에서 그는 혼란스런 교구민들의 실종과 괴수들의 목격소식들을 듣는다. 일부는 이 사건들이 1666년의 대화재로 탔던 성캐더린 부두에서 있었던 발굴작업으로 인하여 일어났다고 주장한다. 그후 같은 날밤 비밀스런 원고가 그의 문간에 나타난다. 그는 그원고에서 집필자가 사뮤엘 핍스인 것과 기록년이 1666연가, 그리고 헤켓 비밀결사단체의 기록들로 보이는 것들을 해독한다. 무생명체를 살리는 공식에 관한 기록은 그를 걱정하게 만들었다. 그래서 그는 일기장을 미국 뉴올리언스에 있는 존 에프(Jean F.)박사에게 부친다.



존 에프(Jean F.)박사

저명한 역사학자이자 비밀단체들에 관한 전문가인 Jean(존) 박사는 매우 흥분된 기분으로 핍스의 일기장을 받고는, 그 즉시 딸 Nadia(나디아)와 함께 대서양을 건너는 여행길에 오른다. 런던에 도착하자 박사는 Ignatius(이그네티어스)에게 연락해서 헤켓 결사단체에 관한 조사를 시작한다. 그러던 어느날 이그네티어스는 박사의 호텔에 방문하고픈 강한 충동을 느낀다. 거기서 이그네티어스는 생명이 위독한 상처를 입은 박사를 발견한다. 박사는 "살해, 아담 크롤리, 결사단체의…"라는 말을 남기며 죽는다. 일기장은 없어졌다.



아담 크롤리(Adam Crowley)

일찍이 합법적인 과학자였던 아담 크롤리는 이제 헤켓 결사단체를 배후조종한다. 핍스의 일기장 발견자로 크롤리는 그 공식을 사용하여 무적사람들을 만들어 세계를 지배하려한다. 이를 위하여 크롤리는 사업가들, 은행원들, 의사들과 그외 다른사람들의 재정적 도움과 실험대상 참여를 그의 미친 계획을 위하여 받아왔다. 현재까지는, 그들의 실험들이 괴물들만을 만든다. 최근들어 비밀 결사단체의 조직원들이 크롤리를 저지하려 하지만 그들 모두다 그들의 생명위험을 느낀다. 단체의 서기인 헨리 빅터 홀리 제일(Henry Victor Holy Jail(HVHJ가 약자다!))이 드디어 행동을 개시했다. 그는 일기장을 훔쳐서 그것을 이그네티어스의 문간에 놓았다 그리고 나중에 나디아에게 쪽지를 주었다. 아담 크롤리가 박사의 살해범이다. 이그네티어스와 나디아는 크롤리를 쫓아서 그를 저지해야한다 아니면 런던은 악몽의 괴수들이 들끓는 도시가 될 것이다.



나디아 에프(Nadia F.)

나디아는 그녀의 체조연습에서 돌아와 이그네티어스가 그녀의 아버지앞에 무릎꿇고 앉아 있는 것을 발견한다. 그녀가 설명을 요구하자, 이그네티어스는 박사의 마지막 유언을 되읊는다. 나디아는 그녀의 아버지의 살인자 아담 크롤리와 그의 사악한 결사단체에 대한 복수를 결의한다. 이그네티어스는 그녀를 돕겠다고 약속한다. 그녀 아버지의 장례식에서 한 이방인이 이런 글이 적힌 쪽지를 전한다. "AC에 관하여 알아라. HVHJ"

기본 키 사용법

R2	도구 사용	↑+X	세게 차기
↑	앞으로 뛰기	△	뛰기
↓	뒤로 뛰기	○	방어
⟷	좌우로 돌기	L1 R1	좌우옆으로 뛰기
□	무기로 베기, 도구 줍기, 스위치	L1+R1	뒤로 돌기
	내리기, 통 깨기	L2+⟷	도구 고르기
↑+□	강하게 베기	○+L1R1↓↑	천천히 움직이기
X	발차기, 스위치 내리기, 통 깨기		

연속타격 기술

.이그네티어스

↑+□, X, X	발차기, 발차기, 발차기	X, X, X	발차기, 발차기, 발차기
↑+X, □, □	세게 돌려차기, 치기, 올려치기	□, □, □, X	치기, 치기, 치기, 낮게 발차기
□, □, □	치기, 치기, 치기	□, △, □, X	치기, 치기, 치기, 발차기

나디아

X, X, X	발차기, 발차기, 뛰어돌려 차기	□, □, □, ↑+X	베기, 베기, 베기, 뛰어차기
□, □, □	베기, 베기, 베기	↑+X, □	뛰어차기, 달려나가며 베기
□, X, X, X	베기, 발차기, 발차기, 발차기	↑+□, X, X	돌려베기, 발차기, 발차기
□, □, □, X, ↑+X	베기, 베기, 베기, 뛰어차기, 뛰어베기	↑+□, X, X, X, X, X	돌려베기, 차기, 차기, 차기, 차기, 낮게 발차기
□, [illegible], X	베기, 베기, 베기, 뛰어차기,	□, △+○	베기, 앞으로 돌며 발차기
	뛰어베기	□, X, X	베기, 발차기, 발차기
□, P, △+○	(P는 약간 기다리는 것) 베기,	X, X, ↓+□	발차기, 발차기, 돌려베기
	뛰어차기	X, □, △+○+X	발차기, 달려나가며 베기,
X, ↑+X	발차기, 뛰어베기		뛰어베기
X, ↑+X, △+X	발차기, 뛰어베기, 뛰어베기	X, X, X, □	발차기, 발차기, 뛰어차기, 뒷차기

아이템 설명

- 심장: 생명이 하나 더늘어난다.
- 작은 생명구슬: 생명력을 1/3회복 시켜준다.
- 큰 생명구슬: 생명을 다 회복시켜준다.
- 권총: 총알을 발사해 적에게 피해를 주거나 폭탄통을 파괴시킬 수 있다.
- 다연발권총: 주위의 적들을 다 피해를 준다.
- 녹색 유리병: 연막탄과 같다.
- 번개: 적을 잠시동안 동작을 멈추게 한다.
- 톱니바퀴: 도는 동안에 적을 치면 적이 마구 베어진다.
- 횃불: 적을 불로 태운다.
- 다이나마이트: 던지면 즉시 폭발한다.
- 기뢰: 적이 밟으면 터진다.
- 해골: 적을 즉사 시킨다.

화면 표기 설명

1. 왼쪽의 파란 막대그래프는 심리안정을 표시한다. Chelsea(첼시)는 연습격이니까 전혀 지장이 없지만 다음판인 Spitafield(스피타필드)부터는 가만 있으면 조금씩 줄어들고 다 줄면 생명력표시 막대 그래프가 줄기 시작한다. 적을 하나 없애면 다시 다 채워진다(이것으로 현재 공격중인 적이 죽었는지 확인할 수 있다. 빨리 줄어드니까 계속 바쁘게 움직여야 한다. 셀렉트나 스타트단추를 자주 누르는 습관을 기르면 조금은 괜찮을 것이다.
2. 좌측하단의 빨간 막대 그래프는 생명력을 표시한다. 다 죽으면 생명이 하나 줄고 생명구슬을 사용하여 다시 채울 수 있다.
3. 우측상단에 셀렉트 단추를 누를 때마다 심장모양의 생명수가 표시된다. 처음 시작시에는 3개다.
4. 우측하단에는 현재 선택한 도구가 표시되어 있다.



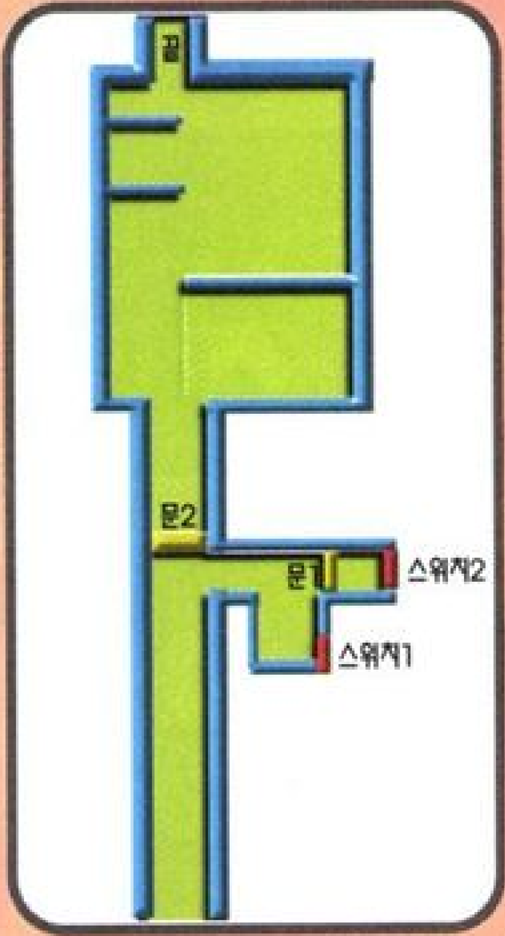
게임공략

기본적 참고사항들

모든 통들과 유리창들은 차 보자. 모든 폭탄통들은 총을 쏘아서 터트리자. 발로 차거나 칼이나 봉으로 쳐서 터트릴 수도 있으나 생명력이 줄어든다. 문어는 괜히 힘들여 싸우지 말고 총한방으로 끝내자. 8째판에서 무기개선을 하기 전까지는 발차기나 무기로 가격하는 거나 적에게 주는 피해가 동일하니 끊이는 시간이 상대적으로 짧은 발차기 연타술 X,X,X를 애용하자. 덩치들은 웬만하면 ↑+□,X,X,X,X,X의 연타 기술 한번으로 그냥 쓰러진다. 무조건 보이는데로 괴수들을 처치하지 말고 좀 둘러볼려면 괴수를 하나씩 파란색 그래프가 줄 때마다 죽이자. 물 주위에서 싸우다 빠지면 아까운 생명이 하나씩 주니까 될 수 있으면 그것은 피하자. 날개달린 괴수들은 다발차기 연타기술로 쉽게 해치울 수 있다. 그리고 시간상 필자는 우선 나디아만으로 깨보았으나 다음 기회에 이그내티어스를 이용하여 깨서 그의 다른 연타기술들과 각 판들의 암호를 공개하겠다.

작업실의 문을 찾아라. 이곳에서 너는 결사단체에 관해서 무엇을 알아낼 수 있을 것이다.

STAGE 1 첼시(Chelsea)




유리창을 깨고 도구를 입수하자


이것이 비밀통로를 여는 스위치다


이것이 비밀문을 여는 스위치다

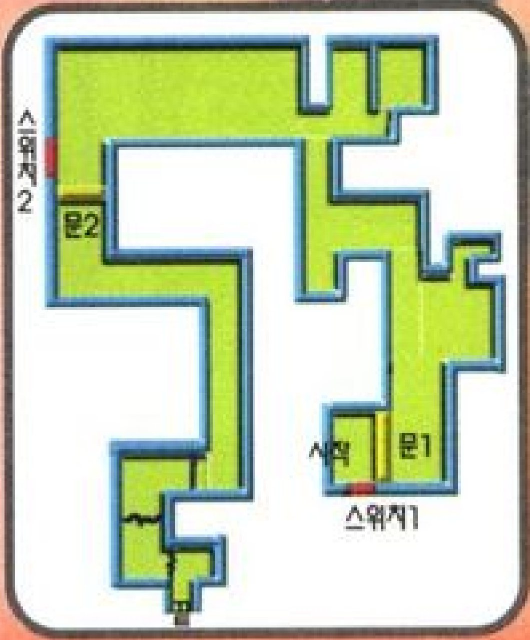
우선 앞으로 나아가다 오른쪽에서 늑대인간이 갑자기 나타나오는 곳으로 들어가서 안쪽에 있는 스위치를 누르고 비밀복도에 들어가서 스위치를 내리면 밖의 문이 열린다. 앞으로 나아가서 폭탄통을 터트리면 문이 열린다. 계속 앞으로 나아가면 작업실의 문으로 갈 수 있다. 여기는 완전히 연습판이다. 여기서 충분히 연속기술들을 익히도록 하자. 여기서 나오는 괴수들 쯤은 생명력을 하나도 줄이지 않고 처치할 수 있을 때까지 연습하자. 제대로 못하면 당장 다음판부터 고전할 것이다. 여기서부터 폭탄통은 무조건 총으로 멀리 떨어져서 쏘아서 터트리는 습관을 들이자.

목적지 도착후 크롤리 목소리

끝은 시작에 있다. 그럼에도 너는 계속 나아간다. 스피타필드에서 죽을 준비나 해두어라!

작업실은 비어있다 그러나 문에 붙어 있는 쪽지에는 스피타필드에서 있는 비밀 모임에 관해 적혀있다.

STAGE 2 스피타필드(Spitafield)



이제 본격적으로 시작이다. 전판에 나왔던 쉬운 좀비와 늑대인간외에 큰 도끼와 노란색 괴수가 등장한다. 앞으로 계속 길을 따라가며 나가면 되지만 괜히 좀 특이해 보이는건 무조건 쳐 보자. 중간에 비밀문이 두 개나 있다. 중간에 폭탄통들이 많이 있는 곳을 터트리면 길이 열린다. 그 주위의 스위치를 내리면 문이 열린다. 심리안정표시 그래프에 신경을 쓰며 진행하자. 큰 괴수들은 코너에서 대기하다가 돌아서자마자 치면 쉽게 물리칠 수 있다. 아니면 벽에 몰아 부쳐서 쳐대면 된다. 여기서부터 천장이 무너지


○이곳을 부수고 아래로 내려가자(도구들이 많다)

○위에서 돌이 떨어진다. 조심하자!


○노란 괴수가 상자를 부수며 온다


○망들을 깨치고 더많은 도구를 향하여…

○저 많은 화약통들을 총으로 싹 터트린다


스위치를 내려 나갈 길을 만들자


○다리가 폭파된다


○끊긴 다리를 뛰어넘자

는 낙석과 다리가 무너져 생기는 물이 있다. 물에 빠지면 생명이 하나 줄어드니 신경을 쓰자. 낙석은 무너지는 소리가 들리는 즉시 뒤로 뛰면 된다. 다리를 건너고 괴수가 있으면 막지 말고 즉시 치기 시작해라. 막으면 뒤로 밀리고 밀려서 다리 아래로 떨어지면 즉사다.

목적지 도착후 크롤리 목소리

아, 승리라! 승리하기 위해서 얼마나 짧게 살았나? 뱀들을 좋아하길 소망한다.

첫 번째 보스 (Sewer Snake하수도의 뱀)

이건 말만 뱀이지 완전히 오두화룡이다. 자세히 보면 뱀이 있는 웅덩이 주위를 다섯 개의 기둥들이 둘러져 있는 것이 보일 것이다. 보스는 총을 쏴도 끄떡하지 않으니 총알은 아끼고 기둥들을 약한 타격으로 두 번씩치면 무너지면서 뱀에게 타격을 준다. 뱀이 기둥쪽으로만 불을 뿜어대니 사각지대에서 기다리며 패턴을 살펴보자. 센스있는 유저는 불을 5번째 뿜을 때마다 약간의 시간적 공백이 있다는 걸 눈치 챘을 것이다. 5번째 뿜을 때는 소리도 더 크니 알아채기도 쉽고, 모든 머리에서 동시에 불을 뿜어댄다. 그 즉시 기둥을 2번치고 재빠르게 사각지대로 피한다. 그러나 잘못 발을 디뎌서 웅덩이로 빠지면 즉사하니 조심하자. 5개의 기둥들이 다 무너지면 뱀이 불을 뿜는 건


○괴로워하는 보스

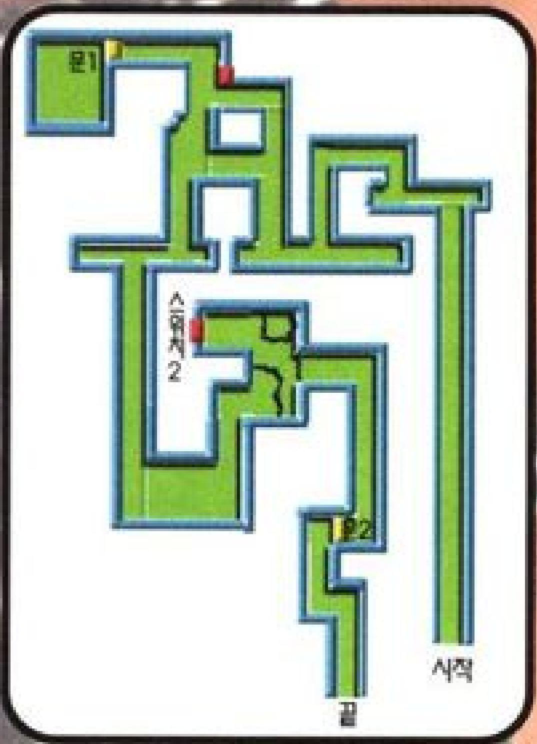

○여기를 치면 기둥이 무너진다

○보스를 이쯤에 가격한다


멈추고 직접 이빨로 타격을 가한다. 칠때는 막으면 머리가 웅덩이를 돌고 주인공쪽으로 왔을 때 약한 타격으로 치면 된다. 3번치면 다음 판으로!

아담 크롤리가 하수도로 도망갔다-쫓아라!

STAGE 3
테임즈 터널(Thames Tunnel)



여기서도 낙석을 조심하고 처음 등장하는 날라다니는 박쥐괴수에 겁먹지 말고 과감하게 싸운다. 날으는 괴수들은 다 의외로 약하다. 길은 계속 이어진 대로 나아가면 된다. 중간에 Exit란 표시가 되어 있으니 길 잃는 일은 없을 것이다. 여기서부터 등작하는 문어같은 괴수는 총으로 처치하자. 한방이면 죽일 수 있다. 물위에 있는 폭약통들은 무조건 가까이 가기전에 터트리자. 징검다리 건널 때 안빠지도록 조심하자.


○이 스위치를 내리자


○이 스위치도 친다


○출구표시를 따라서 가자!


○물위의 폭탄통들을 터트리자


○이렇게 2명의 적들은 몸을 사려 하나씩 상대하자!

크롤리 목소리

모든 반역자들에게 죽음을! 그 어떤 것도 나와 내 숙명의 사이를 막을 순 없다!

총상으로 죽어가며 남자는 "씨 울프 선술집에 브라함 그레이스톤"이라고 속삭인다. 씨 울프 선술집을 찾아라.

STAGE 4
인디아 부두(India Docks)

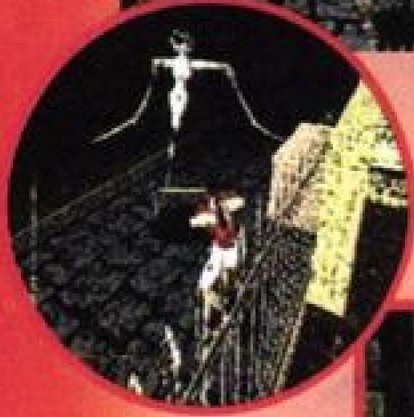


일부 담장들은 뛰어 넘을 수 있다. 여기선 추가 움직이며 길을 가로막는데 가까이 다가가서 추가 지나가자마자 앞으로 뛰면 쉽게 피할 수 있다. 그리고 괴수가 통을 굴려서 위협하는데 뒤로 뛰다가 옆으로 L1이나 R1단추를 눌러서 피하던가 그냥 앞으로 뛰자. 그리고 새로 나오는 여자상반신의 박쥐괴수는 발차기로 처치하자. 길은 그냥 계속 앞으로 나아가면 된다.


○담장을 뛰어넘자


○스위치를 누르자





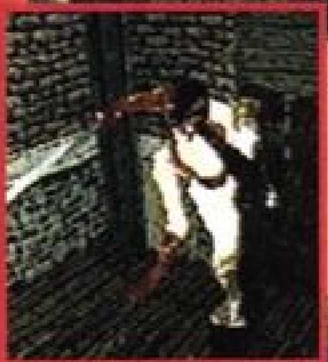
○통이 굴러온다. 동키콩게임을 연상시킨다

○가슴이 큰 괴수다. 오예! 오예!



○위에서 떨어지는 도끼다. 제인은 어디있지?





○이렇게도 담을 넘을 수 있다

○스위치를 내린다

○보인다 선술집이!





크롤리 목소리

내가 너의 매장준비를 해두겠다.

그레이스톤이 하이게이트 공동묘지에 묻혀진 사뮤엘 핍스를 찾도록 시킨다.

STAGE 5 하이게이트 공동묘지 (Highgate Cemetery)

길은 앞으로 나아가며 묘지를 거쳐서 가는데 묘지의 문들에서 갑자기 튀어나오는 늑대인간들에 대비하자. 성당안을 거쳐서 뒷편으로 나가서 중도에 길이 막히는 것 같으면 폭탄통을 터트리면 길이 열린다. 지하로 내려갔다가 다시 지상으로 나오면 사뮤엘 핍스가 묻힌 묘지의 문이 보인다.





○문뒤에서 갑자기 늑대인간이 튀어나온다

○늑대인간도 관안에서 나온다





○관안을 보면 도구가 있다

○크롤리가 다이너마이트로 공격하고 도망간다





○관을 여니 혼령이 나간다!

○여기서 폭탄통을 터트려서 통로를 만들기

크롤리 목소리

사뮤엘 핍스의 시신을 찾고 있나? 바보들! 너희들은 아무것도 못 찾을 것이다.

크롤리가 햄스테드 들판을 새로운 지독한 형태로 무섭거리게 해놓았다. 거미들로…

STAGE 6 햄스테드 들판 (Hamstead Heath)



이 판에선 거미모양의 괴수들이 나온다는 것외엔 크게 이전 판들과 다른 게 없다. 단 벽속에서 괴수들이 튀어나오는 것에는 주의하자. 길은 그냥 길이 난대로 나아가면 된다. 거미들 모양은 새롭지만 이전의 덩치큰 괴수들과 싸웠던 방식으로 싸우면 문제없다.





○벽을 뚫고 괴수가 나온다

○거미 괴수의 첫선이다

○또 통이 굴러온다





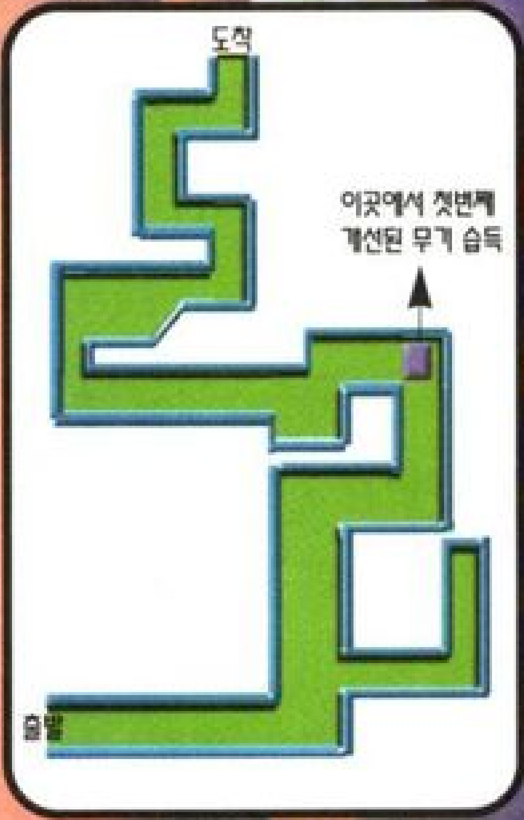
거미줄이 무성한 게 이 근방에 거미들이…

크롤리 목소리

나는 암흑속의 그림자처럼 움직인다. 너는 나를 잡지못해.

보트를 훔쳐간 아담 크롤리를 너는 퀸스하이트 부두로 쫓아가야 한다.

STAGE 7 퀸스하이트 부두 (Queenshite Docks)



물에 안빠지도록 주의하고 여기서도 추들이 많이 나오니까 조심하자. 그리고 다리위에 많이 쌓여있는 곳은 문어괴수들이 나오니까 느리게 다가갔다가 문어가 다리를 부수고 수면 위로 나오면 뒤로 뛰었다가 총으로 해치우자. 그외에도 패짝들의 뒤나 다리 아래에서 괴수들이 수시로 나오니까 조심하자. 중간에 큰괴수들 해치우기가 어려우면 물위로 몰면 움직이지 못한다. 여기서 첫 번째로 개선된 무기를 주울 수 있으니까 잊지말자.



○판을 부수고 들어가



○주기 보인다



○계책뒤에 숨어 있던 박쥐의 등장

○첫번째로 개선되는 무기다



○여기를 부수고 들어가면 도구가 많이 있다



크롤리 목소리

단체가 내 실험들을 재정적으로 후원해 주었다. 이제 그것은 스스로를 파멸할 것이다. 얼마나 아름답나!

한 시체가 크롤리의 버려진 보트위에 놓여져 있다. 시체 주위에 있는 탄 종이들에 너의 다음 목적지의 인장이 있다. 영국은 행

STAGE 8

STAGE 8 시내(City)

신사복장의 좀비가 여기서부터 나온다. 이전의 좀비들보다는 훨씬 내구력이 강하지만 그래도 약하다. ↑+□,X,X,X,X,X의 연속기 하나면 충분히 없앤다. 여기서도 새로운 무기를 구할수 있는데 이건 실질적으로 효과를 내니까 꼭 구하자. 이 판에선 스위츠를 눌러야 길이 열리니 좀 헤매야 한다.





○스위치가 있다



○여기를 들어가 보자



○새로운 개선된 무기다



○스위치를 내리자

크롤리 목소리

하하 너의 쓸데없은 탐색이 나를 웃기게 하는구나. 하하하 네가 죽는 것을 즐겁게 바라볼 것이다.

온전신에 피가 있다-크롤 리가 여기에 먼저 왔었던게 확실하다. 핏자국을 따라가라.

STAGE 9

STAGE 9 스미스필드(Smithfield)



큰 괴수들이 없어니까 쉬운 스테이지다. 중간에 화차를 쳐서 벽을 파괴해야 나갈 길이 생긴다는 것을 명심하고 계속 핏자국을 쫓아가면 앞으로 나아가면 곧 출구가 보일인다.

○화차를 쳐서 벽을 뚫자!



○출구다



크롤리 목소리

아 뛰어라…뛰어라…죽음의 품안으로 뛰어 들어가라!

두 번째 보스: 눈사람(Snowman)

공격하는 모습이 상당히 옛날의 동킹콩을 연상시킨다. 눈덩이를 계속 던지는데 L1과 R1을 이용하여 피하며 눈사람의 좌우에 있는 6개의 폭탄통들을 터트리자. 그외의 것으론 안터지니 명심하자. 너무 눈사람 가까이에 접근하면 고드름이 위에서 떨어져서 타격을 주니까 가까이는 가지 말자. 통을 다 터트리면 보스는 쓰러진다.



눈사람에 관한 악몽을 꾸면 이렇게 생겼을 거다

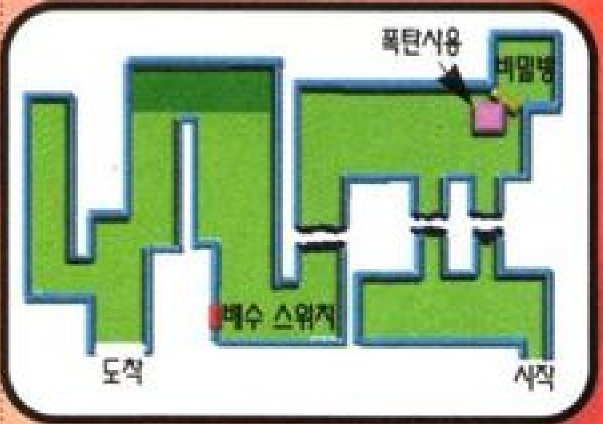


다이나마이트를 터트려서 통을 부수자

크롤리가 계속 너를 피했다. 다른 사람들이 더 희생되기 전에 그를 찾아라.

STAGE 10

STAGE 10 리젠트 운하(Regent Canal)



오른쪽으로 뛰어넘어 가서 다리를 건너오면 된다. 여기서도 물에 빠지지 않도록 조심하고, 굴러오는 통들은 뛰어 넘자. 새로 쥐모양의 괴수들이 등장하지만 늑대인간처럼 약하다. 내구력이 강한 적들은 물위로 몰아넣으면 움직이지 못하니까 싸우다가 불리하면 써먹자. 중간에 스위치를 내려서 운하의 물을 빼야 길이 열린다.

○새로운 쥐괴수다





○이곳도 들어가보자



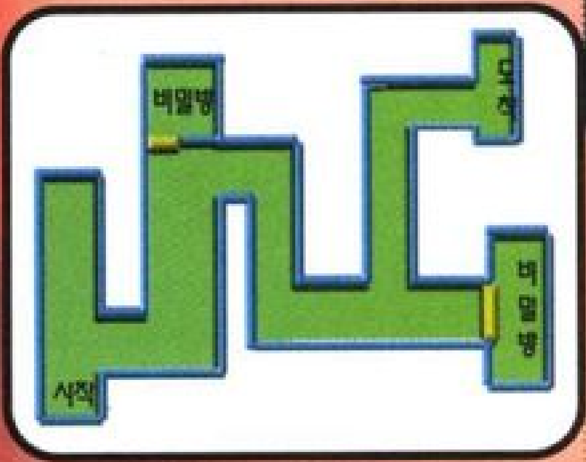
통을 쏘지 길이 보이리니~

> **크롤리 목소리**
>
> 더 이상 신음소리가 없지? 그게 네가 사람의 심장을 없애면 일어나는 일이다.

동물원의 끝쪽에 있는 박물관으로 나아가라.

STAGE 11

STAGE 11 리젠트 공원(Regents Park)



여기서부터는 좀더 센 적들을 상대로 한꺼번에 2-3마리씩 싸워야하니 연습을 충분히 하자. 중간중간에 있는 낙석에 주의를 하자. 동물원을 헤매며 나아가면 박물관 정문을 통하여 내부에 들어간다. 박물관에서 공룡화석전시물을 쳐보자. 박물관 후문을 거쳐서 나아가면 크롤리가 도망가는 모습이 보이면 이 판은 거의 끝이다.



○또 스위치



○박물관의 입구다

> **크롤리 목소리**
>
> 포기해라. 너를 그 머저리 존 에프(Jean F.)박사를 죽였던 방법대로 죽일거다.

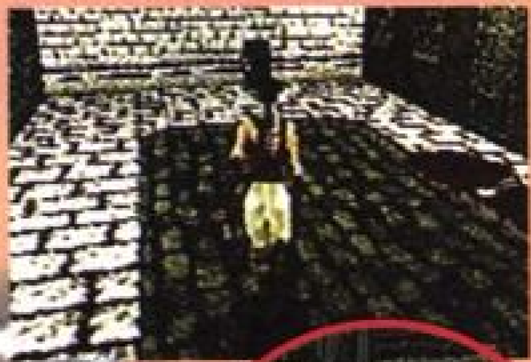
마당너머로 아담 크롤리의 탈출로로 가는 길이 있다.

STAGE 12

STAGE 12 메릴본(Marylebone) 그리고 3번째 보스



큰 가고일이 새로 나오지만 약하니 부담은 갖지말자. 계속 길을 따라 가면 되는데 가는 도중에 좌우의 상점들의 진열장들은 다 깨보자. 도구들이 많다. 8번째판에서 얻은 무기와 동일한 무기가 여기에도 있으니 거기서 놓친 사람들은 얻도록하자. 출구로 가는 직전에 있는 광장에 3번째 보스격인 3명의 아주 큰 가고일들이 있다. 한꺼번에 공격하니 일단은 막고만 있다가 다른 괴수들이 뒤에 있고 하나만 공격을 하게 되면 그때 일대일로 싸우자. 짧은 연타기술을 쓰는게 좋다. 이런 치고 빼는 작전을 계속 일대일이 될때까지 쓰고 그뒤에는 마음놓고 싸우자. 이 괴수들은 내구력이 강하니 참을성을 가지고 견디자.





○폭탄통들을 터뜨리자

○상점의 진열장을 부수자

○큰 가고일이 세 마리나! (보스3이다)



> **크롤리 목소리**
>
> 마부는 아무것도 모른다. 무식한 놈들은 죽어도 싸다.

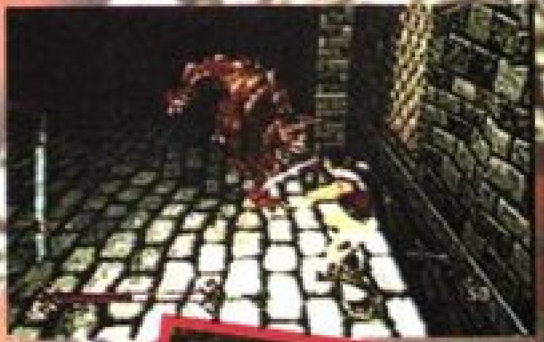
마부가 그가 일전에 블룸스베리에 데려다 주곤 하던 미친사람에 대해 말한다. 이곳이 크롤리가 그의 실험실을 두는 장소일 수 있을까?

STAGE 13

STAGE 13 블룸스베리(Bloomsbury)



붉은 지옥의 개 괴수가 등장한다. 막강하고 연타술도 잘 안먹히니 그냥 발차기만 열심히 해서 처치하자. 불도 뿜는데 막아도 생명력이 줄어드니까 될 수 있으면 빨리 해치우자. 여기서 게임상 최고의 무기를 얻을 수 있다. 양날이 선 검인데 개나 큰 가고일을 제외하고는 다 벨 수 있다. 그리고 작은 붉은 박쥐도 등장하는데 한방에 죽는 약한 놈이지만 계속 쏘아되는 불은 개의 불과 같은 위력과 효과를 내니 이 박쥐들부터 죽이자. 여기도 비밀 스위치를 찾아야 게임을 진행하지만 지도를 참조하면 문제가 없을 것이다.



○지옥의 개다



○새로운 가장 강한 칼이다



○이 불타는 곳을 헤치고 들어가자

> **크롤리 목소리**
>
> 불타라 런던이여 불타라. 지옥의 불이 너를 소모할 것이다.

크롤리가 그의 실험실을 불태웠지만 플라스크를 가지고 도망갔다.

STAGE 14

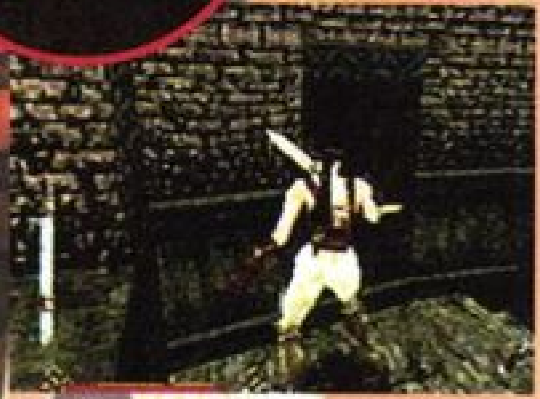
STAGE 14 핌리코(Pimlico)



여기가 크롤리의 실험실이 있던 곳이다. 사방의 불을 조심하고 위층에 갔을 때 무너진 곳을 뛸 때 아래로 떨어지지 않도록 신경을 쓰자. 왜냐하면 내려가면 물에 빠질 때처럼 빠지기전의 장소에서 죽고 다시 시작하는게 아니라 불구덩이

에서 계속 올라올때까지 있기 때문이다. 실에선 금방 생명력이 줄어드니 조심을 해야한다. 그리고 높은 곳을 선점하면 붉은 개는 공격을 못하니 될 수 있으면 소를 보는 즉시 올라가서 선점하다가 뒤를 보일 때 발차기 연타기술을 써서 처치하자. 여기서도 도커가 통을 굴리니 주의하자. 불을 뛰어 넘으며 다니면 결국 이 판도 끝난다.


○폭탄통을 터트려 도커 쉽게 제거


○스위치다

크롤리 목소리

밥에 끝이다, 나머지는 고요다.

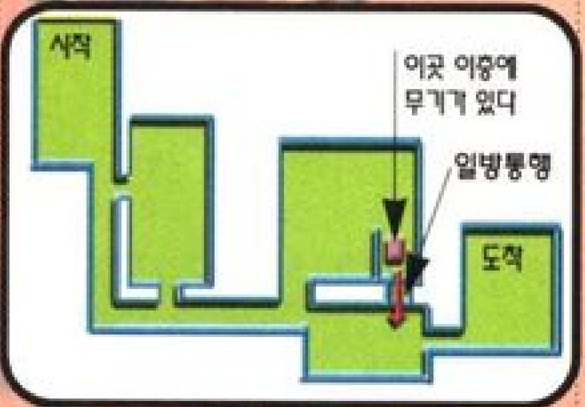
4번째 보스 호세 마뉴엘(Jose Manuel)

왼쪽과 오른쪽에 스위치가 있는데 그것들을 번갈아가며 치자. 아래서 기어나오는 좀비는 죽이면 계속 나오니까 죽이지 말고 그냥 발로 쳐서 구석에 방해가 되지 않도록 쓰러트려 놓자. 계속해서 던지는 칼을 피하며 몇번 스위치를 번갈아가며 치면 보스는 팔이 잘리며 비참하게 죽는다.


스위치를 번갈아 가며 누르자

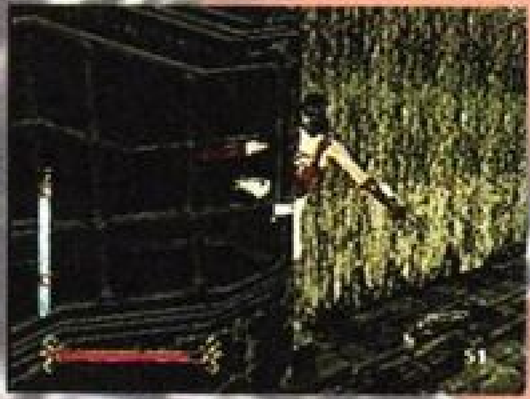
살인마는 죽었지만 크롤리는 또 너를 피했다-그의 상처가 그의 길을 밝혀준다.

STAGE 15 웨스트민스터 (Westminster)



사원의 안으로 정문을 통해 들어가서 크롤리를 쫓는다. 이 판에선 붉은 개 괴수들과 신사복장의 좀비 그리고 붉은 박쥐들이 주로 나오는데 박쥐들이 제일 성가시게 구니까 제일 먼저 처치하면 된다. 불 주위를 조심해가며 진행하자. 처음에 보이는 뜰은 들어가면 시간낭비만 하니까 들어가지 말고 계속 복도로 들어가면 크롤리가 도망가는데 그를 쫓지말고 13째판에서 무기를 습득 못했던 사람들은 위로 올라가서 무기진열실의 벽장을 쳐서 길을 만들어 들어가면 길이 생긴다. 13번째 판에서 있던 무기가 여기에도 있으니까 놓쳤으면 습득하자. 아래로 오게되면 복도를 따라가 두번째 뜰에 들어가게 되는데 괴수들은 필요없이 싸우지 말고 그냥 뛰어들어가서 출구에 가자.


○이 폭탄통들은 가까이만 가도 터지니 조심하자


○이 옷장을 치면 길이 생긴다

크롤리 목소리

나의 플라스크를 내입술로 갖다댄다. 불운한 불같은 나디아여, 너의 파멸을 위하여 건배한다.

웨스트민스터 사원이 타고 있다. 지붕위에 갇혀서 아담 크롤리는 그의 마지막 끔찍한 약을 마신다. 신의 가호가 그대에 있기를.

STAGE 16 지붕으로(The Roofs)



이전 판의 출구를 뒤로하고 크롤리가 도망간 지붕으로 가야한다. 그냥 길을 따라 가면 된다. 아낌없이 도구를 이용하여 적들을 죽이자. 후에 나오는 보스들은 도구가 소용이 없다. 나중에 밖으로 나가면 크롤리가 악마로 변하여 날아서 도망간다. 쭉 나아가면 다시 건물안으로 들어가게 되며 옥상으로 가는 문으로 가면 이 판이 끝난다.


지붕으로 도망가는 악마 크롤리

5번째 그리고 마지막 보스들

처음엔 4마리의 붉은 박쥐들이 온다. 이것들은 한방에 죽지않고


목이 잘린 크롤리

또 불을 쏘는 대신에 침을 뱉으며 다닌다. 잠시 끊길 때가 있으니 그때 연속기로 한 마리씩 죽이자. 4마리 다 죽이면 악마로 변한 크롤리가 온다. 막다가 연속기로 가격하면 쉽게 죽는다. 맨마지막 타격으로 센 발차기나 센 베기를 써서 크롤리의 목을 베어야 끝난다.

엔딩설명

불탄 사원의 지붕위에 크롤리의 목이 잘린 머리가 있다. 그의 머리를 정체불명의 사람이 집어올리며 떠오르는 태양을 보게하며 웃는다. 제작진의 이름들이 쭉 나오고 다음편을 기대하라는 글귀가 보인다.


태양을 바라보는 크롤리의 머리

각 스테이지의 암호공개

↑○↑△△XXX	스네이크
↑X↑←△←□↓	테임즈 터널
↑□↑↑△←↑↑	인디아 부두
↑↑↑←△○↓↓	하이게이트 공동묘지
↑↓↑←△X←↓	햄스테드 들판
↑←↓△△↑△←	퀸스하이트 부두
↑→↑↑△□○↑	시내
↓△□←○○□X	스미스필드
↓○↑→△←←←	눈사람
↓□↑↓△△△←	리전트 운하
↓↑↑→△X○△	리전트 공원
↓↓↑→△□X△	메를본
↓←↑□△X□↓	블룸스베리
↓→□↓○△↓□	핌리코
←△X→○↓←△	호세 마뉴엘
←○X→○←△△	웨스트민스터
←XX↓○←○←	옥상

참고로 마지막 암호를 입력하면 추가로 보너스판들인 Creatures1, Creatures4, Creatures Boss 7과 거의 무한대로 도구들을 모을 수 있는 Map, Start↓판들이 있다. 그리고 Start를 선택하면 처음부터 다시 시작한다.

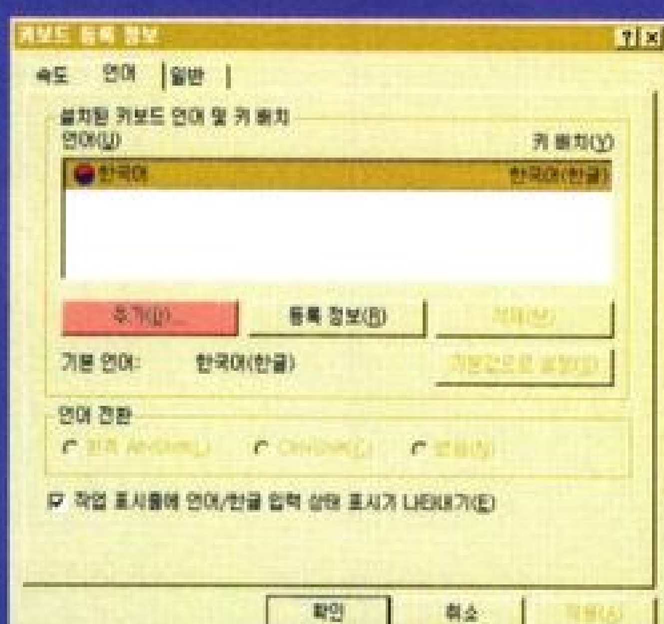
PC게임훈장

윈도95가 일반적인 운영체제로 자리잡고 나서 게이머들에게 가장 큰 문제는 도스시절 즐겨하던 게임을 윈도95에서 원활히 실행할 수 없다는 것이였다. 물론 요즘의 게임들은 이미 윈도95를 기반으로 하여 개발되었기에 별다른 문제점을 갖고 있지 않지만 그리 오래되지 않은 도스 게임들과 윈도95 게임들 중 특이한 문제를 일으키는 몇가지 요인들을 이번 첫 Q&A를 통해 속시원히 해결해보도록 하자.

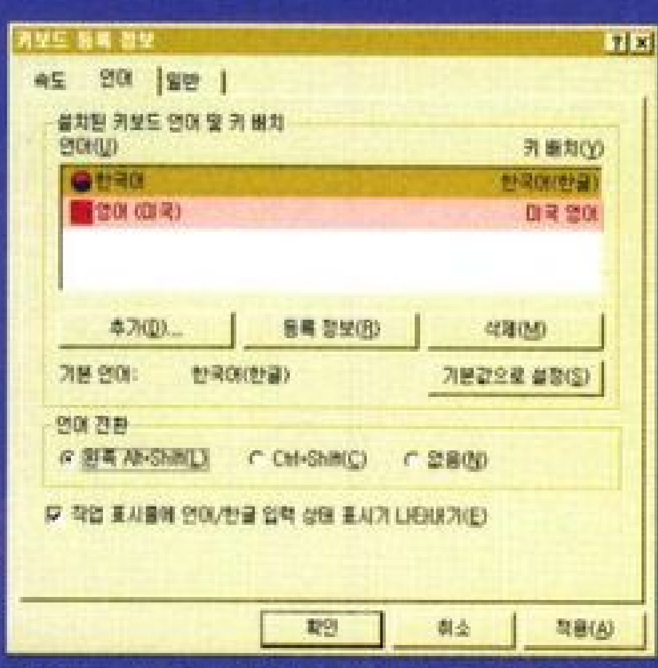
Q C&C를 설치하고 실행할 경우 정상적인 설치와 실행 방법을 따라도 마우스의 사용이 불가능합니다. 마우스의 문제인가요?

A 멀쩡히 설치된 C&C가 실행시 문제를 일으키는 경우가 간혹 있다. 이것에 대한 질문은 그간 C&C 매니아에게는 상당한 골치거리였으며 한글 윈도95의 오래된 문제를 표면화 시키는 계기가 되었다. 일단 이러한 문제는 마우스에 원인이 있는 것이 아닌 한글 윈도95라는 언어적 문제에 있다. 문제를 해결하기 위해서는 먼저 '제어판'의 '키보드'를 선택한다.

키보드 등록정보 대화상자의 '언어' 페이지를 열어 '추가' 버튼을 누른 뒤 '영어(미국)'을 선택해 언어를 추가한 뒤 게임을 하기 전 기본언어를 한국어에서 영어로 전환시켜주면 된다. 일단 영어(미국)을 추가한 상태라면 키보드 등록정보 대화상자의 '언어 전환' 단축키로 설정된 단축키로 간단히 한글과 영어로 기본언어를 전환할 수 있다.



제어판에서 키보드를 선택하고 '추가' 버튼을 눌러 '영어(미국)'을 추가한다

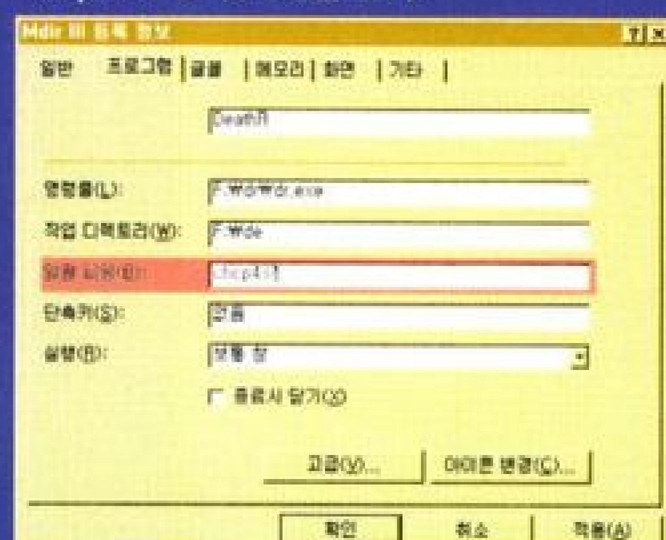


단축키를 사용해 '영어(미국)'를 선택하면 C&C에서

Q 도스용 게임을 실행할 때 윈도우 탐색기에서 실행 파일을 더블클릭해 실행하거나 도스창을 열어 실행할 경우 화면에 이상한 점들만 표시되며 게임을 진행할 수 없습니다. 음악이나 키보드 조작은 가능한데 유독 화면만 이상하게 보일 경우 어떻게 해야 합니까?

A 이렇게 도스 게임을 실행할 때 화면이 깨지는 것 역시 한글 윈도95를 운영체제로 사용할 때만 나타난다. 이는 한글 윈도95의 한글 바이오스와 화면을 구성하는 그래픽 설정이 서로 충돌하는 것으로 도스 환경을 영문으로 바꿔주면 간단히 해결할 수 있다.

도스창을 열어 게임을 실행할 경우 도스 프롬프트 상태에서 'chcp 437'이나 'hcode /k'를 입력하면 되며, 단축 아이콘을 만들어 사용할 때는 아이콘의 '등록 정보'를 선택, '프로그램' 페이지를 열고 '일괄파일' 입력 부분에 'chcp 437'을 입력하면 된다.

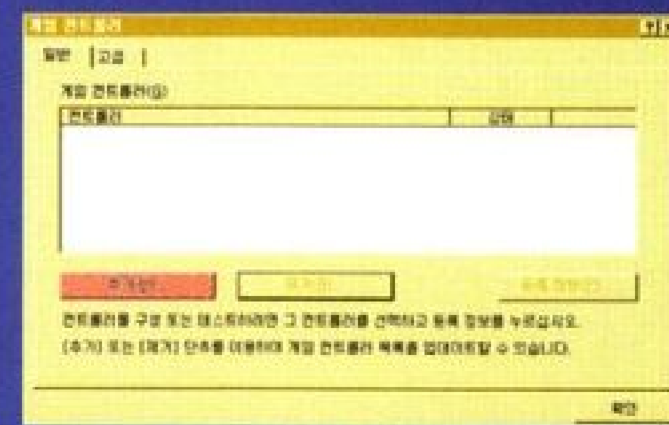


단축 아이콘의 '프로그램' 페이지의 '일괄 파일' 항목에 'chcp437'을 입력한다

Q 비행 시뮬레이션 게임에서 조이스틱을 사용하려고 하는데 어떻게 해야 합니까? 그리고 게임의 컨트롤 메뉴 등에서 조이스틱을 선택하고 게임을 진행하면 조이스틱을 움직이지 않아도 엉뚱한 곳으로 날라가거나 상하좌우 중 어느 한쪽으로의 움직임이 다른 방향에 비해 둔합니다.

A 윈도95에서 조이스틱을 사용하려면 먼저 사용하려는 조이스틱을 초기화해야 한다. 다이렉트-X 5.0을 설치했다면 상관없지만 그 이전 버전의 다이렉트-X를 사용한다면 제어판에 있는 조이스틱 메뉴를 사용해 초기화 한다.

'제어판'을 열고 '게임 컨트롤러'(또는 '조이스틱') 항목을 선택한다. '일반' 페이지에서 '추가' 버튼을 눌러 사용하고 있는 조이스틱을 선택한다. 일반적으로 2축 2단추 조이스틱이며 「사이드 와인더」나 「CH 조이스틱」 등 다소 고급(?)스런 조이스틱의 경우 자체 조이스틱 드라이버를 가지고 있으므로 '추가' 버튼을 누른 뒤 '기타 추가' → '디스크 있음' 버튼을 선택해 조이스틱 업체에서 제공하는 설치 디스켓을 찾아 설치하면 된다.



제어판의 '게임 컨트롤러'를 선택하면 조이스틱을 설치할 수 있다

일단 컨트롤러 창에 선택한 조이스틱이 보이면 드라이버 설치는 성공한 것으며, 이제는 조이스틱을 초기화 하여 중앙점을 잡아주면 된다. 설치된 조이스틱을 선택하고 '등록 정보' 버튼을 누른다. 등록 정보 대화 상자에서 '설정' 페이지를 선택하고 '위치 조정' 버튼을 누르면 미리보기 창에 + 형태의 조이스틱 위치 표시기가 있고 바로 위의 지시에 따라

①조이스틱 핸들을 중앙에 오도록 한 뒤 조이스틱 버튼(어떤 것이든 상관없다)을 누른다.

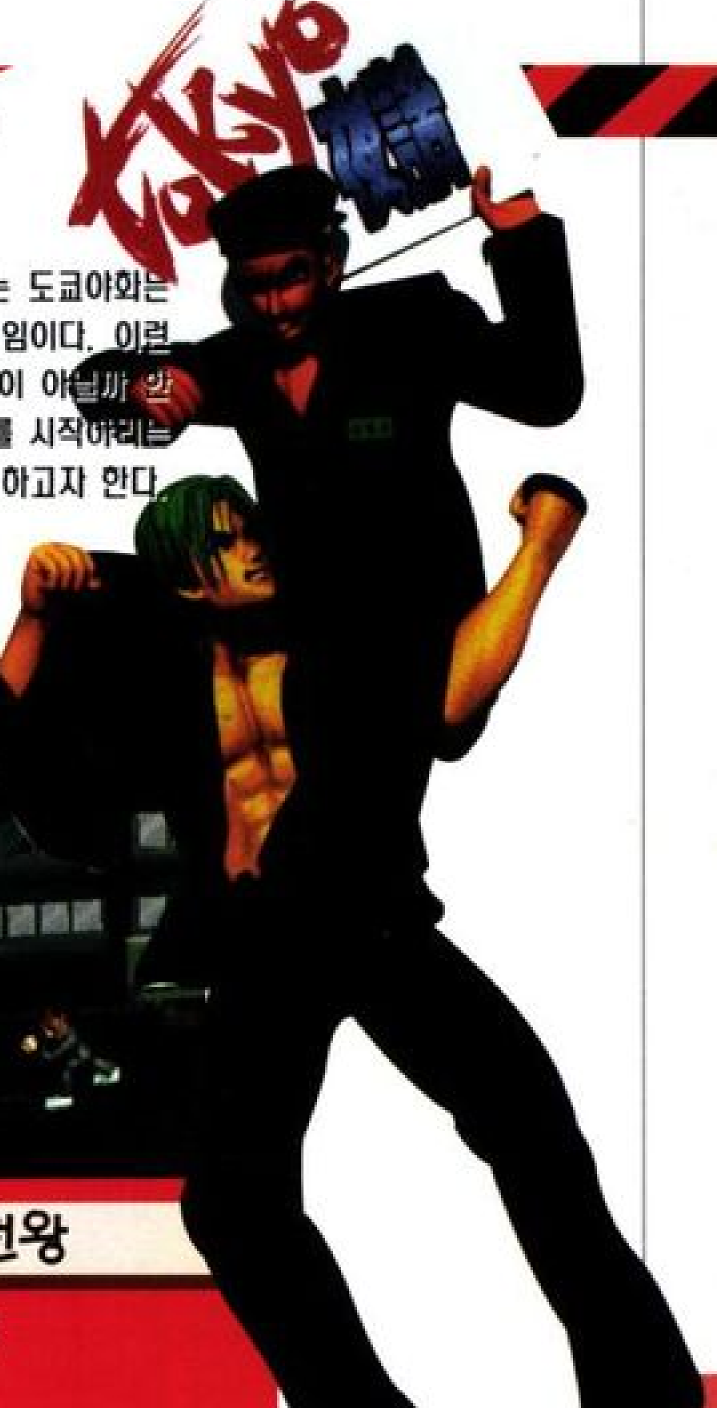
②동작 범위를 설정하기 위해 조이스틱의 핸들로 원을 그리듯 가장 크게 움직여 준다. 세네번의 원을 크게 그리듯 핸들을 움직인 뒤 다시 중앙에 핸들을 맞추고 조이스틱 버튼을 누른다.

③번과 동일하게 핸들을 중앙에 맞추고 다시 버튼을 누른다.

①번과 ③번의 조작에 있어서 미리보기 창에 놓인 + 표시를 미리보기 창의 중앙에 맞추는 것이 아니라 실제 조이스틱의 핸들을 조이스틱의 중앙에 맞추는 것이라는 것만 조심하면 그 외의 것은 그리 어렵지 않다. 조이스틱 초기화 이후 약간씩의 떨림이나 한쪽 방향으로 캐릭터가 흐르는 것은 조이스틱에 있는 트림(Trim) 조절기를 사용해 수정해주면 된다

PC게임과 관련된 질문이나 윈도우, 메모리, 모뎀, CD-ROM등, PC와 관련된 문제가 있으면 엽서를 보내주세요.

보내실곳 : 121-160
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 PC 겜훈장 담당자 앞



야화의 숨겨진 모습은….

도쿄야화

발매된지 이미 한 달이 넘었지만 아직까지 폭발적인 인기를 끌고 있는 도쿄야화는 전작 야화와는 사뭇 다른 스트리트파이터를 중심으로 한 액션 격투 게임이다. 이런 게임 류의 히트는 과거 손노리팀의 다크사이드 스토리 이후로는 처음이 아닐까 한다. 물론 국내 게임 중에서…. 이런 연유로 지금 새롭게나마 도쿄야화를 시작하려는 게이머에게 기본적인 것과 그 외에 독특한 여러가지 팁들을 모아 공개하고자 한다. 이것으로 다시 한번 한국인의 위상이 높아질 것을 기대하면서….

주연 캐릭터 기술표

캐릭터	Q키	W키	E키	A키	S키	D키
김현찬	컴비네이션 어택	헤딩	훅	발차기	드롭킥	날라 차기
이승리	스트레이트	훅	헤딩	발차기	날라차기 돌려차기	

산왕회 조직 리스트

1위(총두목): 라이산요 히데끼
2위(수문장): 이네카이 쓰요시
3위(제1백작): 오오에노 히타리

도쿄 지부-귀족회(귀족클럽):
도죠 히데끼

교토 지부: 홋키 슈슈키,
하네미아 카쯔키

나고야 지부-삼두회:
고바야시 이치요

고베 지부-검존대:
도쿠타 쇼세이, 우에타 아키나이

오사카 지부-화염상:
오오에노 히타리, 이네카이 쓰요시

전 학생명단

1-1(적 5명): 1-3교실 바로 오른쪽 교실
1-3(적 2명): 2층 중앙 계단의 바로 오른쪽 아래 교실
1-5(적 3명): 2층 중앙 계단의 바로 왼쪽 아래 교실
2-4(적 3명): 3층 중앙 계단의 바로 오른쪽 윗 교실
2-10(적 4명): 3층 왼쪽 복도의 끝에 2-10이라고 쓰여진 교실
3-3(적 3명): 4층 중앙 계단의 바로 오른쪽 아래 교실
3-9(적 4명): 4층 왼쪽 복도의 끝에 3-10이라고 쓰여진 교실의 바로 앞 교실

물론 이 모든 키들을 다 사용하는 것은 상당히 괴로운 일이다. 일단 대부분의 적들은 Q키와 W키의 컴비네이션 조합으로 끝낼 수 있다. Q-W-Q-W의 반복으로 말이다. 하지만 구석에 몰린다면 이 조합도 쉽게 깨지기 때문에(특히 적에게 완전히 둘러싸여도…) 간간이 발차기와 날라차기를 사용하면서 게임을 이끄는 것이 좋을 것이다. 또한 이것이 잘 안 먹힐 경우 훅으로만 연타를 날리면 될 것이다.



스트리트파이터란 이런 것!

6대 천왕

남두상고: 최강림
서 고: 국정치
남 고: 장포린
연희여고: 최허진
북두상고: 원기찬 ─ 북악의 호랑이
북 고: 마장초

각종 팁들

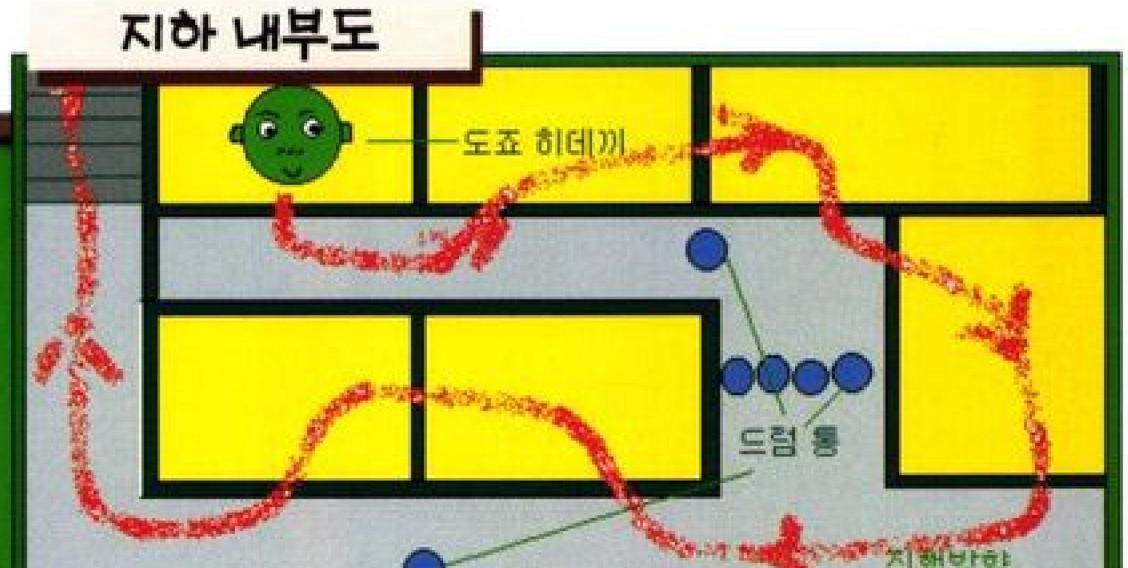
1. 만일 집에 들리는 경우가 있다면 반드시 어머니와 이야기하도록 한다. 용돈 조로 50원을 준다. 물론 큰돈은 아니지만 급할 때는 상당히 요긴하게 쓰일 것이다.



2. 적의 보스를 겁내지 말고 적의 졸개들을 겁내야 한다. 이상하게도 도쿄야화는 적 보스들 보다는 부하들이 더 강한 경향이 있다. 특히 보스전에서는 1대 1의 도크 파이팅이지만 졸개들과 붙을 때는 1대 다수이므로 집단 구타당하는 것을 주의해야 한다. 물론 실력이 그만큼 붙었다면 상관없겠지만 일단 기본은 1대 1싸움으로 끌고 가는 것이 좋다. 특히 적을 구석에 몰아넣고 패는 것은….

3. 짤짤이, 구슬치기 등의 게임을 즐기는 비율을 맞추도록 한다. 일반적으로 돈을 벌기 쉬운 게임은 짤짤이다. 기본적인 돈과 운만 있으면 되기 때문이다. 하지만 그렇다고 너무 짤짤이만 하는 경우 구슬치기를 할 수 없이 해야 하는 경우가 생긴다. 물론 익숙하다면 별무리가 없지만 익숙하지 않다면 60~70%는 돈을 잃는 경우가 생기니 이런 일이 발생하기 전에 적당히 균형을 유지하면서 게임을 진행하는 것이 좋을 것이다.

지하 내부도





발매리스트

이 발매 리스트는 각 게임 업체들의 출시 계획을 토대로 작성된 것입니다. 그러므로 각 업체의 사정에 따라 발매일이 달라질 수도 있으니 유의하시기 바랍니다.

국산 게임

11월

게임명	장르	제작사	유통사
옴스터클	전략 시뮬레이션	소프트매신	금강기획
카운터블로우	전략 시뮬레이션	시노조익	SKC
포가튼 사가	롤플레잉	판타그램	하이콤
삼국지 천명	전략 시뮬레이션	동서게임채널	동서게임채널
하르모니아	롤플레잉	막고야	막고야
드로이얀	롤플레잉	KRG소프트	에스티 엔터테인먼트
하트브레이커즈	액션	패밀리프로덕션	미정
뱀프1/2	액션	단비시스템	삼성전자
개미맨 2	액션	남일소프트	SKC
북명	롤플레잉	FEW	게임링크
천상소마영웅전 2	롤플레잉	FEW	게임링크
바둑	퍼즐	한겨레정보통신	한겨레정보통신
어담 플러스	전략 시뮬레이션	성진멀티미디어	미정
비상SD	액션	인포미디어	미정

12월

게임명	장르	제작사	유통사
크리스탈 플릿	전략 롤플레잉	크레이21	금강기획
판타랏사	전략 시뮬레이션	소프트맥스	하이콤
쥬센시오	롤플레잉	셈슨	하이콤
타이거	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
에스퍼	액션 롤플레잉	한겨레정보통신	한겨레정보통신
야화 2	액션	FEW	게임링크
프로메테우스	전략 시뮬레이션	FEW	게임링크
듀레스	전략 시뮬레이션	타프	미정
메탈크루전	액션	인포미디어	미정
블랙 윈도우	액션	타프	미정
아리너	롤플레잉	제미시스템	미정
정보고전	전략 시뮬레이션	트리거	미정
듀얼 파이터	액션	챈컴	미정
하르모니아전기	롤플레잉	막고야	미정
프로메테우스	전략 시뮬레이션	FEW	미정
아셀론의 천의 얼굴	롤플레잉	밀레니엄	미정
영혼기병 라젠카	롤플레잉	패밀리프로덕션	현대정보통신
이다	롤플레잉	이포인트	미정
판타스톤	롤플레잉	디파인	미정
8.15	전략 시뮬레이션	클리리온	미정
머털도사	롤플레잉	오렌지 시스템	오렌지 스템
운명을 넘어서	롤플레잉	네이티브 소프트	미정
어벤저저넥	액션	TG엔터테인먼트	미디어링크
오토마톤	액션	이포인트	미정
인디케이트	액션	시엔아트	미정
천하통일	전략 시뮬레이션	시엔아트	미정
토네이도	롤플레잉	엠프레스	미정
시티버스터	슈팅	맵스소프트	미정
황당무겐	슈팅	막고야	미정
봉봉파라다이스	슈팅	막고야	미정
운명의 길 3D	롤플레잉	드래곤플라이	미정
엘리미언 슬레이어	롤플레잉	디지털임팩트	미정

98년

게임명	장르	제작사	유통사
코룸2	롤플레잉	하이콤	하이콤
파워랠리	레이싱	한겨레정보통신	한겨레정보통신
브리트라	어드벤처	FEW	미정
에트리아 대륙전기 2	롤플레잉	제미시스템	미정
신 제네레이션	롤플레잉	제미시스템	미정
육모방망이	액션	크레이21	금강기획
쥬라기원시전 2	전략 시뮬레이션	트릭	미정
남벌 2	전략 시뮬레이션	성진 멀티미디어	미정
클리어(어담 2)	전략 시뮬레이션	성진 멀티미디어	미정
에뜰	액션	CAG 스튜디오	미정
아리	시뮬레이션	하얀 마음	미정
왕도의 비밀 2	액션 어드벤처	한겨레정보통신	한겨레정보통신
시크리트	액션	한겨레정보통신	한겨레정보통신
날아라 슈퍼보드	롤플레잉	KCT	미정
퇴마전설	롤플레잉	트리거소프트	미정
매직 스코어 드림	롤플레잉	아트리언	미정
메탈 쿨루전	액션	인포미디어	미정
리그마볼	롤플레잉	동콘	미정
스피날 엣지	롤플레잉	소프트매신	미정
소마신화전기	롤플레잉	크레이21	미정
창세기외전	롤플레잉	소프트맥스	하이콤
프라이오스	롤플레잉	챈컴	미정
파이널 오딧세이아	전략 시뮬레이션	조이맥스	미정
스타리전드	롤플레잉	패밀리 프로덕션	미정
소리를 찾아서	어드벤처	지글링	미정

해외 게임

11월

게임명	장르	제작사	유통사
버추어캅 2	슈팅	세가PC	SKC
익스트림 어썰트	슈팅	블루바이트	SKC
데이토나USA 딜럭스	레이싱	세가PC	SKC
루나틱돈: 파브	롤플레잉	아트딩크	쌍용
팬저 제너럴 2	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
임페리얼리즘	전략 시뮬레이션	SSI	쌍용
프린세스 메이커 3	육성 시뮬레이션	가이낙스	쌍용
삼국지 적벽대전	전략 시뮬레이션	웨이어헤드	쌍용
무인도이야기 R	시뮬레이션	KSS	오렌지소프트
로도스도전기	롤플레잉	팔콤	삼성전자
소서리언 포에버	롤플레잉	팔콤	삼성전자
로커스알바	롤플레잉	알고렘	삼성전자
신영웅전설	롤플레잉	팔콤	삼성전자
워로드 3	전략 시뮬레이션	브로더번드	삼성전자
RPG만들기 95	롤플레잉	아스키	하이콤
마녀들의 밤	어드벤처	빅터 인터랙티브	하이콤
라이징 랜드	어드벤처	마이크로아이즈	경수
안젤리크 스페셜	시뮬레이션	코에이	비스코
삼국연의×삼국정사	전략 시뮬레이션	룬	미정
더 사이드 스토리	어드벤처	디스커버리	핵심클럽택
원더 디렉스터	어드벤처	디스커버리	핵심클럽택
C&C 레드얼럿:애프터매스	전략 시뮬레이션	블리자드	동서게임채널
제다이 나이트	액션	루카스아츠	동서게임채널
어머드 피스트 2	시뮬레이션	노바로직	동서게임채널
버스라이트	롤플레잉	시에라 온라인	동서게임채널
4:4:2 사커	스포츠	버진 인터랙티브	동서게임채널
닥터 브레인의 시간여행	액션 퍼즐	시에라 온라인	동서게임채널
미트 퍼펫	액션	크로노스 스튜디오	한겨레정보통신
발디스	전략 시뮬레이션	파나소닉 인터랙티브	한겨레정보통신
토탈 어나이얼레이션	전략 시뮬레이션	케이브독	삼성영상사업단
세븐스 리전	전략 시뮬레이션	에픽 메가게임스	삼성영상사업단
레이맨 포에버	액션	Ubi	삼성영상사업단
에버루즈 스페셜	시뮬레이션	후지쯔	삼성영상사업단
다크 콜로니	전략 시뮬레이션	SSI	게임링크
다크 리프트	액션	크로노스	게임링크
마법사가 되는 방법 2	육성 시뮬레이션	TGL	신라음반
쉐도우 오브 리버	롤플레잉	쎄턱	LG소프트
위저드 하모니	육성 시뮬레이션	드림큐브	미정

12월

게임명	장르	제작사	유통사
수호전 천도 108성	전략 시뮬레이션	코에이	비스코
리븐	어드벤처	브로더번드	삼성전자
파이널 판타지 5	롤플레잉	스퀘어	삼성전자
이스 이터널	롤플레잉	팔콤	삼성전자
에이지 오브 엠파이어	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	하이콤
업라이징	전략 시뮬레이션	3DO	메디아소프트
스트리트 오브 심시티	레이싱	맥시스	메디아소프트
이마르스3D	롤플레잉	푸기시스템	미정
웜즈 2	전략 시뮬레이션	팀 17	삼성영상사업단
컨스트럭터	전략 시뮬레이션	시스템 3	삼성영상사업단
미스	전략 시뮬레이션	번지	삼성영상사업단
메이지슬레이어	액션	레이븐	삼성영상사업단
클로즈 컴뱃 2	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	마이크로소프트
플라이 레이싱	전략 시뮬레이션	마이크로소프트	마이크로소프트
하드볼 6	스포츠	어콜레이드	금강기획
워터월드	어드벤처	인터플레이	쌍용
툼레이더 2	액션 어드벤처	아이도스	쌍용
바이오 하자드	액션 어드벤처	캡콤	쌍용
폴아웃	롤플레잉	인터플레이	쌍용
대부옹파괴조인	시뮬레이션	게임원시스템즈	엔터게임
원숭이섬의 비밀 3	어드벤처	루카스아츠	동서게임채널
랜드 오브 로어 2	롤플레잉	웨스트우드	동서게임채널
윙커맨더 프라퍼시	시뮬레이션	오리진	동서게임채널
NBA 98	스포츠	EA스포츠	동서게임채널
FIFA 98	스포츠	EA스포츠	동서게임채널
NHL 98	스포츠	EA스포츠	동서게임채널

98년

게임명	장르	제작사	유통사
리틀 라버스	시뮬레이션	NTT출판	동콘
테스트 드라이브 4	레이싱	어콜레이드	금강기획
잭 니클라우스 5	스포츠	어콜레이드	금강기획
레드라인	레이싱	어콜레이드	금강기획
파이널 판타지 7	롤플레잉	스퀘어	삼성전자
심시티 3000	시뮬레이션	맥시스	메디아소프트
파랜드 택틱스 3	롤플레잉	TGL	신라음반

독자들을 위한 코너

파워클럽



날씨가 많이 쌀쌀해졌지요. 게임파워 담당자가 감기 들지 않도록 걱정해 주는 독자들이 많아 염원(?)대로 결국 감기가 걸려 버렸습니다. 콜록콜록, 으~. 먼저 파워클럽 뉴스입니다. 여자 유저들의 엽서가 폭주하고 있습니다. 게임파워뿐만 아니라 플스, 새턴 유저 등 상당히 많은 여성 유저들이 게임챔프로 몰려들고 있다는 사실이죠. 담당자는 이들 여성 독자와 기존 독자와의 만남을 주선하면 어떨까 하는 생각을 해봤습니다. 다음달에는 '게임파워 담당자 중매쟁이 되다.'라는 뉴스가 실리겠군요. 여러분의 의견을 알려주세요. 이번 달의 특징 중 하나는 '펩시맨' 이야기가 폭주를 했습니다. 어디서 그 얘기가 나왔는지 상당히 궁금해지는 군요. 그중 한 명을 뽑으면 원성을 살 것 같아 아예 뽑지 않았습니다. 엽서를 읽고 있다 보면 파워클럽의 인기를 실감할 수 있습니다. 파워클럽 때문에 챔프를 사는 독자가 있을 정도입니다. 여러분의 애정이 이러하다면 게임적인 면을 대폭 보강, 증면도 고려해 보겠습니다. 그럼 이달에는 어떠한 의견이 있었는지 알아볼까요?

To 게임파워

- 왜 파워공략을 중단했는지 이해가 안된다. 독자에게 한 마디 상의도 없이 어찌 그럴 수 있는지… 그리고 게임파워와 게임챔프를 분리할 수 있게(뜯을 수 있게) 해주었으면 좋겠다.
- "게임파워, 왜 줄었냐 말이야, 왜, 왜, 왜에~" 에뮬레이터 게임 기사를 많이많이 써 주시고 안될 때는 어떻게 하는지 알려주는 Q&A 코너를 신설해 주세요. 또한 게임의 가격 등과 한글화된 게임을 꼭 표시해 주시고, 일본게임의 소개도 조금 해주셨으면 좋겠습니다.
- 너무 뉴스프트만 늘어놓은 것 같다. 참신한 공략도 넣어 주기 바란다.
- PC챔프가 있는데 뭐 하러 게임파워를 만드나 이해가 가질 않는다. 게임 종합지를 사는 사람은 오로지 비디오 게임에만 관심이 있을 뿐 PC 게임 구입은 하지 않으리라 본다. 비디오 게임 기사에 더욱 충실했으면 한다.
- 힘내세요. 점점 게임파워를 유심히 보게 됩니다. 그리고 공략을 많이 해주세요. 이번호엔 공략이 하나도 없네요.
- 게임파워를 보고 있노라면 마치 게임 회사의 자사 게임 선전용 책자 같다. 공략은 없고 전 페이지에 걸쳐 뉴스프트만 있다. 예전의 챔프는 이러지 않았는데….
- 파워클럽 코너가 재밌던데 지면을 1, 2P 더 늘렸으면 좋겠네요.
- 페이지가 적어 다른 타 잡지에 밀리기는 해도, 한장 한장 넘길 때의 기분은 너무 좋다(색상이 맘에 든다).
- 좀 이기적일진 몰라도 전 게임파워에 별로 관심이 없습니다. 게임챔프는 게임기 잡지이므로 PC 게임보다는 게임기 공략을 좀 더 실어 주시거나 기사, 특보 등의 페이지 수를 늘리는 것이 좋다고 생각합니다. PC 게임이 필요하신 분은 PC챔프를 사서 볼 수 있지 않습니까…..
- 페이지가 적은 것이 흠이라면 흠이고 항상 열심히 노력하시는 게임파워 담당자분께 찬사를 보냅니다. 더욱 재미있는 게임파워 만들 수 있도록 노력해 주세요.
- 게임이 만들어지기까지의 과정을 다루어 주었으면 합니다. 폴리곤 쓰는 방법을 중심으로.
- 지난 게임파워에서는 삼국지 6에 대한 내용이 좋았습니다. 추가 기사를 부탁드립니다. 그리고 친구들의 의견을 들어보면 게임파워가 타 잡지에 비해 결코 뒤떨어지지 않다고 하더군요. 힘내세요.
- 인터넷에 대해서 잘 알지 못합니다. 인터넷에 대해서 알고 싶어요.
- 현재 「파이널 판타지 7」의 PC 이식 작업은 어떻게 되어 가고 있는지 궁금합니다.
- 지난번에 FAX로 방문, 견학하고 싶다고 보냈는데 아무 답장이 없어요!. 꿈이 CG디자이너여서요. 꼭 연락 주셨으면 합니다.
- 울티마 온라인 기사가 좋았으며 다음달에는 파이널 판타지에 대한 기사와 예물 게임 들 중에서 명작들만 뽑아서 공략 해주세요.
- 남성뿐만 아닌 여성에게도 흥미 있는 기사 많이 실어 주시고 더욱 더 발전하시길.
- 공략 어디론가 사라지고 없다. 그 이유는?

From 게임파워

게임파워가 많이 바뀌었죠? 그에 따른 독자 여러분의 의견도 상당히 분분한데 한가지 한가지, 여러분들이 궁금해하는 부분들에 대해 답해 드리겠습니다. 우선 책의 페이지와 공략은 관계가 있습니다. 우선 공정 거래 위원회에서 내어놓은 '2개 이상의 부록은 내지 못한다'는 규칙 때문에 게임파워가 본지로 들어왔습니다. 만약 그렇지 않다면 여러분은 항상 「게임파워」부록밖에 받지 못한다는 결론이죠. 본지와 합쳐지면 당연, 볼륨(책의 두께)이 늘어납니다. 여러분은 아무래도 책이 두터운 걸 싫어하잖아요? 그래서 게임파워 페이지가 줄어들게 되었습니다. 지난달에는 공략도 나가지를 못했구요.

따라서 게임파워는 정해진 페이지 내에서 작지만 알찬 PC게임정보를 제공하는 잡지로 거듭날 생각입니다. 공략은 한 달에 1~2개 정도가 들어가게 됩니다. 그리고 '애니메이션 게임', '게임기 이식작', '대작' 이라는 3 종류의 게임에 게임파워의 중심이 실립니다. 그 외에도 기획기사 부분을 강화하고 본지의 방향을 충분히 수용, 더욱 '재미'있는 게임파워가 되겠습니다.

한상준 님을 비롯한 몇몇 열성 비디오 게임 매니아 분들이 PC챔프가 있는데 왜 PC 게임을 다루는지 이해가 되지 않는다고 하셨는데 게임챔프는 게임 종합지입니다. PC 챔프 등은 PC 게임 전문지구요. PC 게임도 게임의 한 종류이기 때문에 종합지 「게임챔프」에서 다루어 주는 것은 너무도 당연한 것이죠. PC 매이어는 PC챔프를 보면 되지 않느냐는 질문에는 용돈이 넉넉한 독자가 그리 많지 않기 때문이라고 답하면 되겠네요. 게임챔프는 독자의 50%가 PC를 가지고 있습니다. 게임파워는 이들을 위한 책이며, 그 외에도 PC를 구입할 독자, PC가 없어도 소식을 알 수 있도록 하는 게임챔프의 한 부분입니다. 따라서 자신이 PC가 없더라도 다른 독자들을 위해 약간씩 양보하는 마음이 필요하겠죠. 또한 PC의 중요성이 날로 중요해지고 있으니 이제, 컴맹에서 벗어나는 일도 중요할 거 같구요.



썰렁한 이야기가 하도 많아서 펭귄과 함께 있으면 덜 썰렁하다(?)

파워 상품타기 퀴즈

12월호 게임파워에는 섭섭해하는 독자들이 많은 것 같네요. 몇 달 전만 해도 충분히 이 지면에 실릴 수 있는 재미있는 내용들이 많이 실리지 못했거든요. 그만큼 파워클럽에 대한 인기가 높아졌다는 이야기인데, 우선 여러분의 사연을 잠깐 소개하자면 중간고사 80점이나 맞았다는 맹성용님 축하드리구요. 소리 없이 강한 감자, 김덕우 님, 마돈나 고양이가 안재우기 고양이와 결혼했다는 이야기를 해주신 이민재님, POWER1004의 김윤수님, 김국진의 슬픈 하루와 고추장 비밀은 매누리도 모르는 이야기 등 2가지를 한꺼번에 보내 주신 이 정님, 학교 앞 버철 스트라이커 이야기를 재미있게 해주신 김민구 님, 개꿈이 정말 개꿈이 되어 버린 선도원님, '게임맨 총각'이 되어 버린 이승재님, 컴퓨터를 때리고 손이 빨이 되도록 빈 김가람님, 힘겹게 게임챔프를 구한 최중현님, 똥꾸뇽(똥) 이야기의 진광현 님, 동생 난희를 사랑하는 조세희님 등(헥헥… 너무 열거했나?). 아까운 이야기들이 너무도 많네요. 사연 감사드리고 다시 한번 보내 주세요. 그리고 사연을 보내실 때는 코믹한 내용의 이야기를 많이 보내시는데 그보다 자신의 게임 생활 이야기를 담은 내용이면 더욱 채택될 확률이 높지 않을까요? 채택된 분께는 게임 업체에서 제공되는 PC 게임 정품을 드리고 있습니다.

당첨자 명단

친구의 생일 선물

안녕하십니까? 게임파워 담당자님! 97년 10월 16일이 저의 16번째 생일이었습니다. 그런데 친구 중 한 명이 게임챔프라는 책을 선물로 줬습니다. 저는 컴퓨터 게임 외는 관심이 별로 없기 때문에 책을 보지 않고 그대로 두었습니다. 그런데 시험 보기 전날에는 꼭 게임 책을 보는 저의 이상한(?) 습관 때문에 게임챔프를 보게 되었죠. 책을 보다가 제가 무지×2 좋아하는 게임 소식을 다룬 게임파워라는 부록(?)을 보았습니다. 제가 모르던 소식이 아주 많더군요. 책을 거의 다 보았을 즈음 파워클럽이라는 코너에 문제가 있는 것이었습니다. "문제입니다. [삼국지 6]에서 촉나라는 어떤 전투에 강하도록 만들어졌을까요?" "따~이~". "네 이승철 독자!". 이승철 독자:"정답은 산악전입니다" "네, 정답입니다" 다른 독자들:(박수 소리) 짝×3 담당자: "상품으로 정품 게임을 드리겠습니다."
앗! 어쨌든 게임파워는 너무 재밌습니다. 한가지 바라는 점이 있다면 컴퓨터에 대한 내용을 좀더 늘려 보는 것도 좋겠는데요. 그렇게 된다면 저 같은 독자가 늘어날 것 같은데(제 의견입니다). 아차! 내일 시험이라는 것을 잊고 있었다……. 다음부터는 때묻지 않은 저의 순수한 MONEY로 게임챔프를 구독할 것을 다짐하며 그럼 二萬.
PS. 옛날 옛적 타 게임잡지를 보고 있었을 때 엽서를 보낸 적이 있었습니다. 그때 뽑히지 못해 품었던 한을 풀어 주세요(=뽑아 주세요). 마감일까지 4일 남아서 거금을 투자해 빠른 우편으로 보냄. -착한 이승철 독자 올림-

종로에서 뺨맞고 게임챔프에서 화풀이(?). 어쨌던 한을 풀어 드렸으니 게임파워 열심히 응원해 주세요. 생일도 축하드립니다. 그리고 컴퓨터에 관한 내용도 정말 원하는 독자가 많으니 실어 드려야지요.

재미있는 이야기

저는 오락을 좋아하는 15세의 아리따운(?) 소녀랍니다. 지금 제가 아주 오락에 미쳐 있는 시기라 게임파워, 아주 재미있게 뵤(보?)았네요. "재미있게???" 재미있게 라는 말이 나왔으니 재밌는 이야기 하나 하죠. 언제나 아침에 식빵만 먹는 아이가 있었어요. 오늘도 다른 날과 같이 빵을 물었는데, 이상야리야리꾸리한 건데기가 씹히는 게 아니겠어요? 이상해서 빵을 펴 보니 빵 안에 잼이 있었대요(잼있는 이야기-재밌는 이야기). 앗 한순간 어섰나요? 전 웃기던데. 푸하하. 썰렁해서 쏘리합니다. -이아롱 올림- PS. 이름이 귀엽다구요? 다들 그래요. 말 안해도 아는데.



감기에다 평관에…요즘 독자들이 보내는 추위에 온몸이 얼어붙어 타자를 치기도 힘드네요(꽝!). 아롱님은 이름이 귀여워서 담당자가 뽑았을까 왜 뽑았을까 잼이 있어서 뽑은 것 같네요.

'삼국지 병' 말기 증상

① 사람들의 증명사진만 보면 새로운 이름과 스테이터스를 만들어 주고 싶은 욕망이 생긴다.
② 빈집을 찾아다닌다.
③ 먼 곳에 깃발을 세운 후 친구에게 지키게 한다.
④ 그리고 끄떡하면 같은 반 아이들을 불러모은다.
⑤ 그리고는 훈련을 시킨다. "하나에 「정신」, 둘에 「통일」"
⑥ 동네 사람들과 친분을 쌓으려 하고, 쌀을 나눠주기도 한다.



⑦ 항상 가출을 하여 1달 후에 나타나 이상한 물건을 들고 외친다 "옥새를 발견했다"
⑧ 적색 말을 좋아한다.
⑨ 항상 쌀값에 관심이 많다.
⑩ 운동장 스탠드에 올라서면 언제나 팔을 높이 들어올리고 있다.

상큼함(?)이 돋보이는 글이군요. 혹시 명일님 자신의 이야기는 아닐는지…. 물론 「둠(DOOM)」 증후군에서 힌트를 얻은 것이 아닌가 생각됩니다. 둠 증후군은 알고 있죠? 다른 게임에도 한번 응용해도 좋을 듯하군요.

사막에서 토끼와 곰이…

저는 요즘 시험이 끝나서 무지무지 행복한 아이입니다. 그래서 얼마 전에 오랜만에 유머 책을 읽게 되었어요. 그랬더니 재미있는 이야기가 나와서 소개를 안할 수가 없어서 이렇게 펜을 듭니다. 제가 해 드릴 이야기는 '사막에서 토끼와 곰이' 라는 이야깁니다. 짜라라잔…♬ (효과음).
아주 넓디넓은 황량한 사막에서 아주 커다란 곰이 응가를 하고 있었더래요.
그때 곰 옆에 토끼가 다가오더니 나란히 앉아서 응가를 하드래요. 한참 밀어내기에 힘쓰던 곰이 토끼에게 이렇게 물었대요. "토끼야, 너 만약 응가 하다가 응가가 털에 묻으면 어떻게 할 꺼야?" 그러자 토끼는 (고개를 좌우로 흔들며) "난 개의치 않아!" 라고 말했어요.
그러자 곰이…
갑자기 토끼를 번쩍 들어 밑을 닦았대요……♬
와하하… 재미있으시죠. 네? 썰렁하다구요? 잉~…. 그래두 있는 정성 없는 정성 다한 것이니 재미있게 봐주세요. 꽤 추워졌는데 감기조심하구요. PS. 잊을 뻔했는데 정답은 산악전입니다. 글구 아주~~만약 이 글이 뽑히게 도면 CD는 연애 시뮬레이션으로 부탁드립니다(뽑힐지 안 뽑힐지도 모르는데 염치없는 부탁을 드려 죄송합니다.



토끼가 상당히 불쌍하군요. 곰은 상당히 느낌이 좋았을 거라는 느낌이(혹신혹신…?). 어쨌던 재미있었습니다. 연애시뮬레이션 게임? 많이 출시되긴 하지만 흠…어쨌던 연애시뮬 게임으로 준비를 해 보지요.

게임 빌리는 것이 서러워서…

저는 게임파워를 보고 즐기고 만끽하는 게임파워의 팬입니다. 제 친구들은 정품 PC 게임이 많습니다. 그래서 한번 빌려 볼까 하면 그 친구들은 단호하게 "안돼!"라는 말이 나오기 쉽습니다. 그래서 게임챔프를 안 사고 몇 달 동안 PC정품 게임을 살까 하다가도 그게 재대로 안되더군요. 그게 다 이 '게임파워' 때문이죠. 그래서 저는 1997년 10월 12일 일요일 9시 13분 27초에 결심했죠. 게임파워 퀴즈에 정답을 보내도록. 이렇게 굳은 결심 끝에 펜을 들게 됐지요. 그전부터 생각을 해 온 거지만 '내가 써 봤자 당첨이 안될 거야' 라는 마음부터 들어 안 쓰다가 바로 이 시각에 펜을 들었지요. 제발 이 지루한 사연이 당첨되면 연애 시뮬레이션을 주세요. 부탁입니다. 이 처량한 나에게 하나의 희망 '게임파워 당당자'께. 아참, 그리고 게임파워 독자님들. 더욱 더 게임파워도 사랑해 주시고 공부도 열심히 하기를 바랍니다.

짧은 글이지만 게임을 줘야 되겠다는 강한 느낌이 전해져 옵니다. 다른 독자들에게도 신경을 쓰는 아부의 절정(?)을 보인 인석님에게 감동…!. 행운의 열쇠 스티커가 당첨에 한몫을 했습니다. 다른 독자 분도 인석님처럼 적극적으로 엽서를 한번 보내 보세요. 바로 당첨될 테니까요.

지각비 내는 학교(?)

안녕하세요. 그림을 보내면서 몇 자 적었어요. 시험기간임에도 불구하고 위험(?)을 무릅쓰고 그렸는데…(하긴, 저는 시험에는 무감각, 무관심이에요. 나의 머리를 믿고 있음!!). 잘 그렸는지 모르겠네요. 열심히 노력은 했거든요. 저번 시험을 잘 봐서 부모님께서 게임을 사줬는데요(제목은 안 밝힐래요). 하여튼 그 게임을 살고 광주 일대를 다 돌았어요. 더군다나 추석연휴라 다 문을 닫아서 엄청 고생했어요. 하지만 고생한 만큼 보람은 큰 법. 전 사고 말았어요. 일주일만에요. 재밌었어요. 엄청. 그리고 또 하나 말했죠. 시험기간인 거. 그래도 친구들하고 몰래 5락실을 갔어요. 덕분에 어제 영어 시험을 죽을 썼죠. 그래서요. 내일이랑 모래 시험을 다 80~90점 이상으로 맞아야 돼요(울 선생님은 성적이 떨어지면 5000원을 받는다고 했거든요). 지각비 내기 싫어 지각을 안한 제가 지각하겠어요(지각비 1000원)? 어! 이야기가 삼천포로…. 저는 5락실 가면 와꾸와꾸7(두근두근7)을 하는데 캐릭터들이 다 귀여워요. 특히 마루군이요. 그럼 이만 줄일께요

혜리님은 여자임에도 불구하고 열혈 게임 매니아이군요. 혜리님의 그림을 뽑아야 하는데 글을 뽑았습니다. 왜냐구요? 혜리님의 사는 이야기가 재미있어서요. 하하. 다음엔 좀 더 신경을 써서 그림 보내 주세요. 뽑아 드릴께요.

시집 아니면 챔프를 달라!

비람을 맞았습니다. 겨울이 되기 전에 따뜻한 늑대(?) 한 마리를 구해 보러다…! 결국 쓸쓸한 마음을 달래러 무심결에 들어섰던 서점, 역시 챔프는 저를 바람맞히지 않았습니다. 올 겨울 늑대 한 마리 대신 CD 게임 하나로 긴 겨울밤을 넘기려 합니다. 게임파워 담당자님, 저는 WOLF가 싫어요. 하지만 CHAMP는 좋아요. 앞으로도 저를 배반하지 않는 챔프가 빌며, 마산에서 진이가…!
PS. 시집 아니면 챔프를 달라 !!!(?) —어허, 얘들은 가라!
문현진 / 경남 마산시 합포구 진동면 동전리 7424-2



현진님에게는 게임 CD보다는 WOLF가 필요할 것 같네요. WOLF를 상품으로 드리겠으니 챔프로 방문해 주세요. 5마리 정도의 WOLF 후보를 준비해두겠습니다. 농담이구요, 12월호 CHAMP 한 권 드리겠습니다. 물론 농담이구요(담당자가 농담을 해도 되나?). 재미있는 게임으로 하나 골라 드리겠습니다. 사연 감사합니다.

11월호 정답

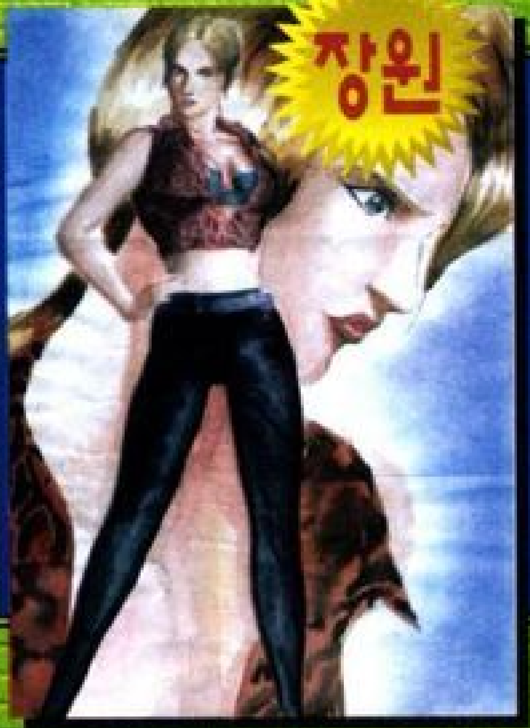
산악전

지난달 퀴즈는 삼국지 6에 등장하는 내용 중 촉나라의 병사는 어떤 전투에 강하도록 만들어져 있을까 하는 문제였습니다. 정답은 '산악전' 입니다. 상품 수령은 서울에 거주하시는 분은 저의 게임챔프로 연락 후 방문하여 찾아가시고 지방에 계신 분은 저희가 부쳐 드리도록 하겠습니다.

독자 그림 마당

이 코너에는 여러분들이 보내 주는 그림으로 구성됩니다. 내용이나 형태의 제한이 전혀 없습니다. 당첨된 분께는 PC 게임 정품을 선물로 드립니다.

장원



[redacted]

사과를 닮은 상당히 멋있는 여인! 다른 그림들과 차원을 달리하는(?) 그림입니다. 물감을 이용한 시원시원한 터치 기법이 돋보입니다. 내용이 없어 섭섭(?)했는데 다음 부터 어떤 그림인지 설명도 붙여 주시기 바랍니다

준장원



[redacted]

동생을 생각하는 마음이 가득하네요. 그러나 본인이 아닌 다른 사람이 그려 주면 안되지요. 앞으론 그림 실력이 모자라더라도 본인이 직접 그려 주세요. 「짱구」 만화에서 많이 나온 전법을 구사하는군요.

준장원



[redacted]

Dear. 게임파워 담당자님. 벌써champ를 본지횟수로 2년째되는데파워클럽이 생긴 후 부턴 아주 재미있게 G·P를 보고 있답니다.ha_ha_^^; 이번에 그림을 보내게된 이유는 바로 아주 아주 '귀여운(?)' 남동생때문이죠. 제 동생이 오락을너무 좋아해서 꼭 PC게임을 선물로주고 싶거든요?! 그러니깐 꼭~~뽑아 주세요

"콘일이야… 너가 좋아질 것 같애. 콘일이야… 너가 무지 보고 싶어. 콘일이야…" 봉투가 재미있네요. 그림도 상당하구요. 그림의 기본이 되어 있는 것 같습니다. 더욱 분발하세요.

예사롭지 않은 전화



이이노는 짠돌이



12월호 퀴즈

영국 엥코사와 한국 유통업체가 공동 개발한 축구게임이죠 1998년 프랑스 월드컵 예선전으로 국내외에 축구에 대한관심과 열기가 고조된 시점에서한국 측의데이타를 적극 수용 국내 취향에 맞는 게임을 출시한다는데 의미를 둘수 있는 이 게임의 이름을 맞추는 문제입니다. 한글로만 적어 보내셔도 충분합니다. 언제나 그렇듯이 정답은 게임파워 안에있습니다



보내실 곳

주 소: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
우) 121-160 게임파워 담당자 앞
E 메일: 천리안/하이텔 ID - champg.
나우콤 ID - 네모네모
팩 스: (02) 3142-6820
마 감 일: 매달 25일까지. 도착 분에 한함



애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

초음속퀴즈

이번에 새로 발매되는 게임중에 캡콤의 신형인 CP3시스템을 사용하는 게임은 「스트리트 파이터3 세컨드 임팩트」입니다. 그렇다면 이 게임에서 제일 마지막에 난입하는 캐릭터는 과연 누구일까요?

보 내 실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마 감 : 1997년 11월 25일
당첨자 발표 : 게임챔프 98년 1월호 챔프게시판

11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : **6개의 팀**

진광현/서울시 강서구 화곡 3동 1091번지 주공 시범 APT 3동 301호
전용훈/서울시 성동구 성수 1가 162-1호 5/4반

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.



파워맨을 찾아라

문제 : 갈수록 새로워지는 파워맨! 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.

지난호에 저를 찾아서 보내신 분들이 계셨는데 정말 죄송하게 되었습니다. 금방 볼일을 보러 나갔다가 왔는데 저를 빼놓고 인쇄가 되어버렸더군요. 저를 찾으시려고 눈에 불을 켜고 챔프를 열심히 뒤지신 여러 분들에게 깊이 사죄의 말씀을 드립니다. 다음부터는 아주 교묘하게 숨어 있겠습니다. 저를 찾은 후 엽서에 위치를 적어서 보내주시면 추첨을 통해서 3명에게는 IBM PC게임을 7명에게는 챔프점수 700점씩을 드리겠습니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CH



1등:현대컴보이64 1대



2등:플레이스테이션 1대



3등:세가 새턴 1대

4~10등
PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)





11~15등
「에반게리온」 지그소 퍼즐 (500피스 기준)1개씩

16~20등
인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩





21~25등
오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩



26등
3기종 대응 레이싱 핸들 1개



27등 PS 아날로그 패드 1개
28등 SS 아날로그 패드 1개

보너스 환상특급

이 코너는 IBM PC게임과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 96년 12월호 부터 97년 12월호 까지(97년 11월호 제외)모으신 티켓을 챔프로 보내주십시오. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

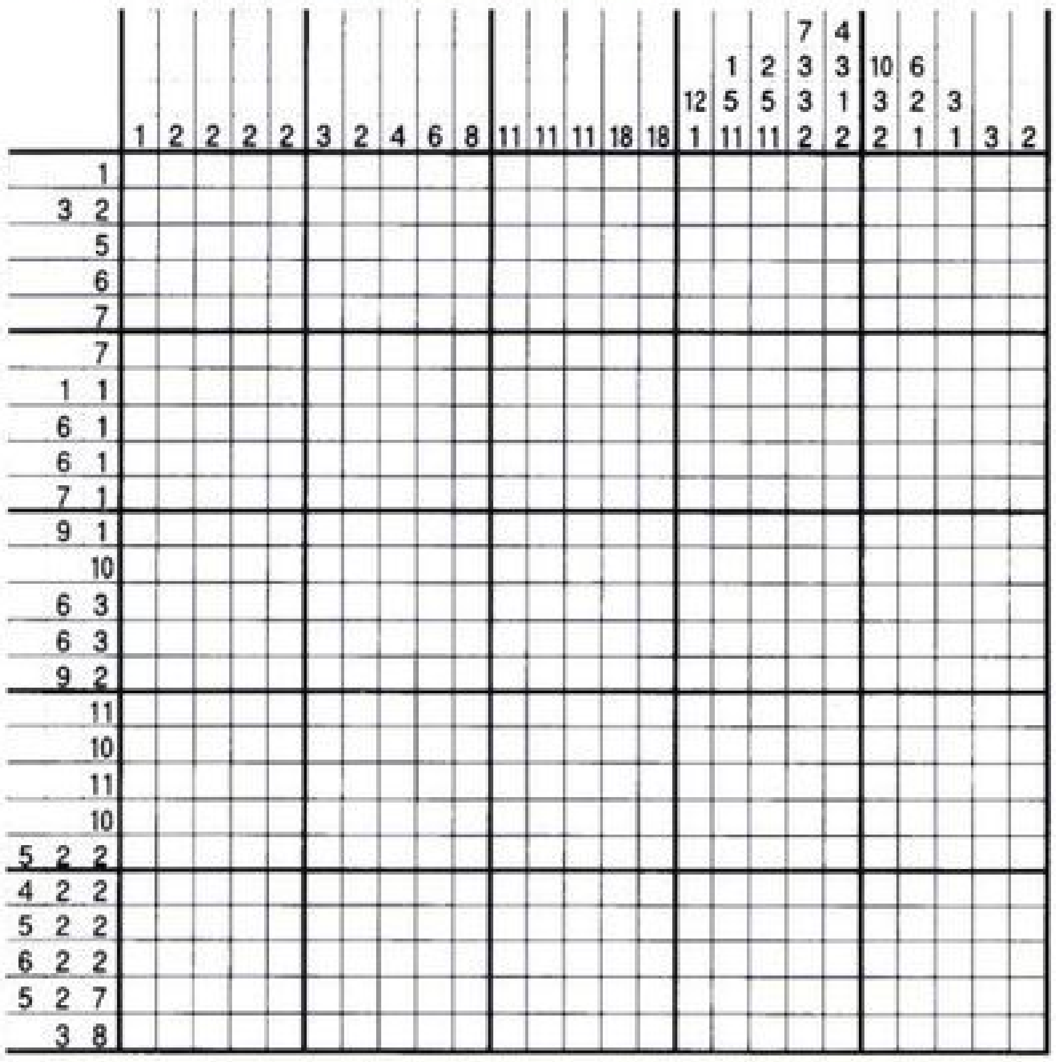
현재 획득한 챔프점수의 기한은 97년 11월호까지이며 선물 당첨자 발표는 98년 1월호에 게재됩니다.

챔프티켓 보내는 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1범경빌딩 5F 게임챔프 「챔프티켓」 담당자앞.

◑ 마감 : 11월 20일까지 (11월 20일이 지난 후에는 무효. 20일 소인 유효)

◑ 챔프티켓을 미리 보내신 분들은 이번호 챔프티켓을 추가로 보내주시기 바랍니다.

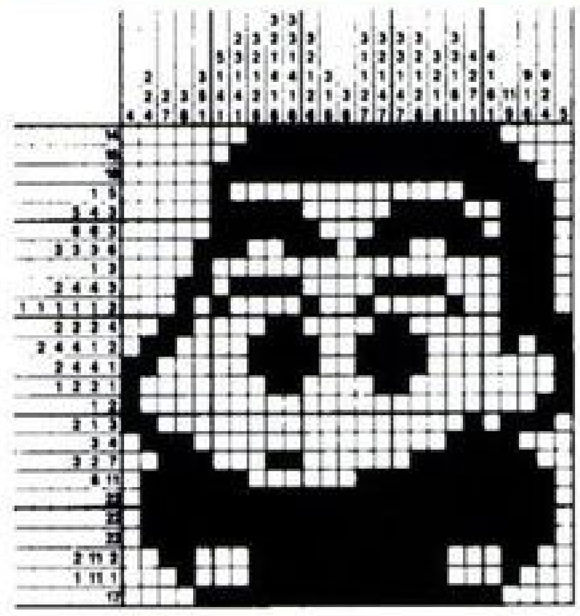
네모네모 로직



♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

한규명/경기도 군포시 산본 1동 82-5번지 9호

박중구/경기도 파주시 법원읍 금곡리 205번지

● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다

게임문의 서비스 중단

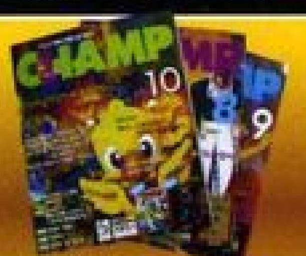
● 게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)로 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유 게시판에(1번 슈퍼컴보이)에 올려 주시면 성심 성의껏 답변해 드리겠습니다.

*다른 게임에 관한 질문 사항은 게임챔프 겜혼장 코너에 엽서를 보내 주십시요.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS,PS,N64)/ 아케이드/IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이상필(02-3142-6845)에게 연락주세요.

GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME



29등 미니컴보이 1대
30등~35등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩



36등~45등 최신 게임 공략 비디오 1개씩



46등~47등 PS 액션 리플레이 1개씩



48등~50등 SS 액션 리플레이 1개씩



51등~56등 PS 메모리카드 1개씩

61등~63등 인기 캐릭터 머그컵



64등~70등 매직 더 개더링 카드 1개씩
71등~80등 타마고치류 게임기 1개씩



81등~5000등 최신 게임 초대형 브로마이드 1장씩

